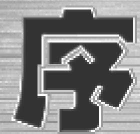
最权威的模拟器专业杂志 定价10元



THE EMULATION GAMING NEWS MAGAZINE


EMU-ZONE
发行部电话 ：010-88561319
发行部传真 ： 010-88561318
联系人：赵琦、杨晓昆
地址 ：北京市海淀区增光路 45 号
中国工运学院《模拟地带》编辑部
邮编： 100037
模拟地带
WWW.EMU-ZONE.NET



序

龍二

时光飞逝，转眼间EZ 的《模拟地带》第三期也上市了。为了杂志能更贴进读者，更能体现Emu-Zone 的特色，更加具有人性化，也为了能在五一的长假前所有的读者能感受到EZ 的关怀，龙二本人在四月九日赶至北京编辑部，从远程操作到亲自操刀，也算是不负了这个主编称号，希望能使杂志更具有专业性和可看性。

在杂志第三期的制作过程中，一件让人极为愤慨的事发生了。一个DUMPER 向某书商出售《KOF2001》的ROM，并做成了伪正版在国内发行，定价是29 元，当然此DUMPER 得到好处也巨大，光卖掉此ROM 据说就是20000 元，够他买十块《KOF2001》的基板了。而他们完全不顾刚刚重新复活的SNK 的死活，另外《合金弹头4》的ROM 也于12000 元出手，也许我们马上可以看到伪正版上市。这种做法无异于杀鸡取卵，而且严重违反了模拟界一直所恪守的道德与信念。为了模拟器界仅存的一点点正义，龙二当晚在EMU-ZONE 网站上提供《KOF2001》的ROM 下载，当然这样虽然也对SNK 于事无补，但也已尽到自已的一份责任。让龙二感动的是，在当晚，无数的网友和我一起加入了申讨的队伍。我们唯一可以想的是，其实这是很无奈的决定，只要网上有下载了，玩家才不会上当去买此伪正版，盗版商也就不会傻傻的去花大价钱买ROM 了，这样的做法只能说是以毒攻毒。但是社会舆论对盗版商的严厉谴责，脆弱的模拟器道德对利欲熏心的越轨者的所作所为无能为力，我们又能做些什么呢？最终的结果很可能就是游戏厂商，盗版商和玩家，包括模拟器站点一起Over……因此本期中有《KOF2001》的ROM，然而面对着这款在全球只卖出500 块卡的大作，我们唯有一起为它悲哀！

在很多读者迫切要求，龙二在第三期里加入了读者调查表，来听听来自读者的心声。第二期杂志虽然在各方面比第一期有所改进，但是在文章类型的分配上没有做好，内容也显得太单调，版面方面也不够新颖，而且印刷方面没有达到预期的效果，但是虽然有着这样那样的毛病，但是我们的杂志还是一销而空，后期更是不断有读者和商家来信询问邮购和订货事宜。这一切使龙二感动，但是又心有惭愧。感谢一直支持我们的读者，支持我们的网友，拿着沉惦惦的读者来信，龙二只有感动两个字，特别是读者：路宝钢和张文昊，给杂志和龙二提出了很多宝贵的意见，同时也给予龙二更多的信心和动力，把杂志做的更好。

第三期是杂志走向成熟的一期，无论在稿件的安排，还有文章的分配，以前栏目设定，趋向于更加成熟，另外人们力求在杂志和读者之间树立沟通的桥梁，龙二希望听到更多的来自读者的心声……



模拟地带（2002年第3期）

出版：北京电子出版物出版中心

制作：《模拟地带》编辑部

出版编辑：喻静

终审监制：吕丁

社长：孙胜利

主编：龙二

编辑部主任：ALI

专栏编辑：微风、COTOLO、WDPQU

美术编辑：晓红帽

编排：晓红帽

编辑部电话：（010）88561165

发行部电话：（010）88561319

发行部传真：（010）88561318

发行：赵琦、杨晓昆

地址：北京市海淀区增光路45号中国工运学院《模拟地带》编辑部

邮编：100037

编辑部E-Mail:emuzone@hotmail.com

印刷：北京四季青印刷厂

出版号：ISBN 7-900354-79-5/TP.52

出版日期：每月1日

定价：人民币10元（光盘+手册）

模拟地带

目录

模拟快报

模拟焦点

模拟讲习所

模拟名人堂

无限道场

游戏追击

模拟DIY



模拟器篇

MAME 0.59，相信是很多人预料之中的了，而对彩京的大作比如《武装飞鸟2》、《打击者1945II》等的支持可谓是众望所归，MAME对SH-2核心的模拟也可以算得上是业务用街机模拟史上的一大里程碑。不过，在许多人欢欢喜喜的把模拟器和ROM都拖回自己的硬盘，磨拳檫掌准备大展身手的时候，却发现这些彩京的游戏却没有一个是可以运行的`_`。不知道这是MAME小组忙中出错还是专门给我们开的小玩笑，事后我们在MAME的官方论坛发现了这些彩京游戏无法运行的解决方法，通过修改MAME的源代码，我们终于得以让这些Psikyo在模拟器上面重现。对于那些修改源代码不在行的朋友，MAME中文版的作者——无声模都的楚江以尽可能快的速度把中文版给编译了出来，2002年3月23日，这是许多彩京迷的节日。然而，MAME对彩京游戏的支持度就目前的情况来看，离完美还有一定差距。首先，游戏的声音系统没有被模拟；其次，部分游戏在某些场合会缺少背景或者贴图错误。这对于追求精确模拟的MAME小组来说，是绝对不会置之不理的，时间，是他们目前所最需要的。在啃下了SH-2这块硬骨头后，MAME继续着它们一贯的驱动无差别添加行动，有的人认为这种近乎盲目的收集→添加过程非常贴近于ROM收集狂的好奇欲，如果你是这样想的，你便曲解了模拟器的精神所在。好象跑题了，在近期不怎么具备吸引力的MAME的WIP页面中，我们仍能够发现几款比较开胃的GAME：



Wild West C.O.W Boys of Moo Mesa（已经被模拟）：这是KONAMI在1992年制作的一个以西部牛仔为题材的动作过关游戏，它的出现源于一张在MAME论坛中类似于“xx游戏有没有被支持？xx游戏为什么没有被模

拟？”的贴子。最早解开这个游戏保护的是Nebula的作者ElSemi（当然我们也能在Nebula中玩到它），基板的具体参数还不得而知，对于喜欢过关游戏的朋友还是值得推荐的。



Judge Dredd（未被模拟器支持）：中文名称叫《特警判官》，也就是根据史泰龙的同名电影改编过来的游戏，可以说电影的名气是游戏的最大卖点。制作厂商MIDWAY似乎对于这些美式风格的游戏十分在行，从公布的图片来看游戏的类型还是会因为关卡的不同有不同，也许会和《虎胆龙威三部曲》类似吧，总之我是没有玩过。



极上Q 版沙罗曼蛇（存在少许错误，有待修正）：KONAMI的沙罗曼蛇系列在射击领域一向有着不俗的口碑。而这款《极上Q版沙罗曼蛇》在秉承了KONAMI射击游戏方面一贯良好的操作性的前提下，加入了众多搞笑要素，许多KONAMI的招牌人物以Q版的形象同台竞技，给游戏增色不少。游戏中的武器一改以往沙罗曼蛇惯用的方式，取而代之的是兵锋中五颜六色的铃铛……每关的关底用它们特有的方式体现着游戏的诙谐，整个游戏非常适合工作之余调节心情之用，习惯了正统射击游戏的朋友也不妨尝试一下这些另类的搞笑射击：）



Kawaks 1.42 & Nebula 2.11：如果说CPS2的《口袋战士》是很多人眼中的超级大餐的话，那么这两款模拟器便是餐桌上的刀和叉子。Kawaks和Nebula这两个CPS2Shock的远房亲戚，在2002年3月29日给了我们又一次惊喜。《口袋战士》是CAPCOM的一款Q版格斗游戏，它将大量的CAPCOM人气格斗游戏角色做成了3头身的可爱造型，在精心描绘的动画场景中进行着看似认真的格斗。虽然是格斗游戏，但是不会让人感到有任何压抑，在充满童趣的氛围中，你能体会到什么才是有趣的游戏。注：该游戏曾经被移植到PS上，不过由于PS的机能所限难免有所缩水。专业级的模拟器每次更新都长的要命，一大堆只有作者才注意的出错对于大部分人来讲几乎不会去理会，不过新游戏的支持倒是有不少人会去关注的，除了上面提到的《口袋战士》外，Kawaks这次新支持了两个游戏：CPS1的圆桌武士（改版）和NEODev开发的非官方游戏NEO Pong。Nebula那边则增加了另一个12人街头霸王的改版：SF2 YYC hack和两个KONAMI的游戏。这个SF2 YYC hack并不是大家所熟悉的“降龙”，而是一个改的还不算太离谱的12人街霸，主要特征无外乎飞行道具



上下移动，各种必杀技在攻击有效范围方面的加强等等……

Zinc：Zinc是什么，怎么会冒出这么个奇怪的名字？很多人在第一次听到这个模拟器的时候可能会有这样的疑问。不过如果要说到它的前身，你可能就会恍然大悟了。这是由Imacct小组开发的一个街机模拟器，Impact小组以Impact这个ZN-1/ZN-2模拟器而迅速闻名于模拟界，ZN-1/ZN-2是SONY的业务用街机版，一些CAPCOM早期的3D格斗游戏便是在这上面制作的（比如：街头霸王EX/街头霸王EX 2/星际格斗/私立公平学院）。Impact小组的另一个成功的模拟器就是去年圣诞节完工的S11，S11代表的是NAMCO公司的System11基板，这块基板承载着NAMCO的几款3D格斗大作（比如《铁拳》、《魂之利刃》），相比之下，S11的完成度远没有Impact高，在一些低端的机器上几乎连每秒5帧都无法达到，这样的运行效果完全谈不上玩。Zinc正好是Impact和S11两者的合成品，它支持的游戏如下：



完全能模拟出语音和音乐的：

Street Fighter EX (JP)
Street Fighter EX (ASIA)
Street Fighter EX Plus (USA)
Street Fighter EX Plus (JP)
Street Fighter EX 2 (JP)
Street Fighter EX 2 PLUS (JP)
Star Gladiator 2 (JP)
Rival Schools (ASIA)
Justice Gakuen (JP)
Strider Hiryu 2 (JP)
Strider 2 (USA)

Kikaioh (JP)
Tetris The Grand Master (JP)
Psychic Force (JP)
Magical Date EX (JP)
Battle Arena Toshinden 2 (JP)
没有音乐但是有语音的：
Beastorizer
声音和语音都没有的：
Soul Edge (JP) Ver. A
Soul Edge (JP) Ver. C
Tekken 2 (JP) Ver. B
Dancing Eyes (JP) Ver. A
Xevious 3D/G (JP) Ver. A
Star Sweep (JP) Ver. A
Kosodate Quiz My Angel 3 (JP) Ver. A
能玩但是有很多问题的：
Tekken (JP) Ver.A：（图像有错误）
Sonic Wings Limited (JP)：（会不定期非法退出）

也许是我的机器太逊的缘故，Zinc运行起来连10帧都达不到，有的游戏甚至还比不上Impact的速度。不过我推荐几个好东东给喜欢这个模拟器的朋友，希望能够有所帮助：）

Glide Renderer：这是Zinc专门针对3DFX Voodoo系列显卡优化的插件，通过适当的设置，能够让你的Voodoo卡在运行Zinc的时候速度提升70%——100%左右！运行后你可以在游戏中用特殊的快捷键来切换跳帧数和线性过滤效果，最高版本1.1



Aldo’s Zinc Frontend：由Aldo制作的Zinc前端，对于不习惯用命令行来运行模拟器的人来说是再好不过了，友好的操作界面将伴随你轻轻松松的设置好Zinc这个模拟器，最高版本1.7d。

ZiNc手柄插件：打格斗游戏没有手柄或者摇杆怎么行？这是由网友ricklei（国人）花了两个晚上写出来的手柄插件，虽说是按照PS改制手柄用VC编写，但理论上应该能够应用于所有通过Direct输入的手柄，如果你在使用之后觉得不错，请到我们的论坛给作者一些鼓励：）

Gens 1.90，Genesis模拟器的大哥大，在SEGA Genesis/SEGA CD方

面的拟真度已经非常非常之高，然而作者仍孜孜不倦的发布新版，修正着每一个小错误，拥护者们毫不犹豫的跟上已经成了习惯，如果你E文不大好的话，可以使用由游侠汉化的中文版。



AdriPSX 1.0.4：新兴的PS模拟器，作者Roor在制做这个模拟器的第一个ILE版本的时候显得信心十足，还搞了一个logo征集活动（谁设计的logo被选中，就会成为模拟器的标志而出现在第一个版本上）。不过在拿到第一个版本的时候，总感觉之前期望过高了（也许是现在的主流PS模拟器ePSXe太出色的缘故吧）。整个模拟器的界面很漂亮，设置也不难，胡乱摆弄一下后，顺手放了个游戏进去，居然就能够运行了，可见Roor这几个月来在体贴读者，简化操作方面下的功夫不一般哪！两周后，第二个版本出来了（也就是1.0.4），虽然没有如Roor之说一周一个版本，但是新版相对于第一个版本，显得十分成熟。之前由于过于匆忙，对光盘镜像仅仅局限于*.ISO文件的支持，而且在运行光盘游戏的时候，只能靠读取光盘中的PS执行文件来完成，这些在新版都得到了解决。更多外部插件和手柄插件的支持使AdriPSX逐渐融入PS模拟器友好的合作和开发氛围，双打的支持和XP操作系统下兼容性的改善让更多的使用者对AdriPSX有了信心。其实吹捧的话不必多说，大家自己动手试试就知道了。

Misc篇

VisualBoyAdvance在许多人的心目中已经是最好的GBA模拟器了，它的作者Forgotten也被人看似英雄般的对待。2002年2月28日，这位天才作者的孩子诞生了，Forgotten会暂时延缓模拟器的开发进程而将更多的精力投入到自己孩子的照料中去，相信两天后（2月30日）发布VisualBoyAdvance 0.9beta之后，我们需要等待很长一段时间才能够看到新版的发布了，让我们一起祝福这个幸福的家庭吧：）

与上面那位喜得贵子的欢愉相比，Kega的作者Steve可谓是倒霉透顶，一次意外的失误导致硬盘数据全部丢失，而里面保留的模拟器开发源代码也随之不翼而飞。Kega是近期才涌现出来的优秀SEGA Genesis模拟器（Genesis在国内我们习惯称为Mega Drive，俗称MD，也就是世嘉五代家用游戏机），与Gens不相伯仲的性能加上在模拟速度上的优势和对SEGA 32X模拟方面的领先，一直被业界所看好。这次意外的事故会不会让Steve放弃模拟器的开发呢？据说Steve

目前正在想方设法恢复硬盘的数据，不过自己却不持乐观态度。看来新版是要等一段时间了：（



necrosaro，自称屎王皮萨罗，一个超级勇者斗恶龙迷。就是这个名字怪怪的家伙，最近发布了他历时4个多月完成的一个作品：SFC游戏《天地创造》的汉化补丁，这比以前那个汉化版要强上不知多少倍，可以看出作者汉化功底的扎实，对游戏中的用词非常考究，看起来很舒服，很流畅的一个版本。《天地创造》是ENIX出的一个ARPG，SFC上虽然不会有《北欧女神》那样夸张的表现力，但是一向注重内涵的ENIX制作的这款《天地创造》也绝对不是泛泛之作。在玩到这么优秀的中文游戏的时候，不要忘了这个蛊惑的汉化人：屎王皮萨罗。



在看到了皮萨罗发布SFC游戏《天地创造》的汉化补丁之后，国内老牌汉化站点狼组，也决定拿出点成果来给大家。果真，在DARK01的22岁生日那天（2002年3月27日），狼组发布了第一个SFC游戏《火焰之纹章：圣战的系谱》的汉化补丁，补丁完成度很低，主要也就是给大家看看字体和文本的文风。目前完成度：年表、第4、5、6、8、9、10、终章的前言剧本，第一部结束时的ending翻译完成。之后，擅长翻译火焰之纹章系列的狼组还给我们带来了一个《火炎之纹章-纹章之谜》（就是FE3）的汉化补丁、汉化了序章的字幕、1-7章的对话，菜单还没有翻译。看来接下来国内的各大汉化小组将进入一个汉化的高潮：）

ROM篇

本月的重头ROM当属那几个彩京的大作了，这些动则几十M的东东对系统的要求可不低。接下来CPS2的《口袋战士》相信也是不少人的最爱，再加上Zinc那些庞然大物，收集者的硬盘又得少掉近百M的空间。在上期的新闻中我们提到了有关PGM游戏的模拟，而现在PGM的3个ROM已经被人传到了A.B.E.M新闻组，它们分别是：《三国战记1》、《西游记——释厄传》和一个PGM的BIOS文件，Nebula的作者ElSemi正在进行这IGS游戏的破解工作，就最近放出来的抓图看，



《西游记——释厄传》的图像部分已经完全解开了，PGM所使用的是448X324的分辨率，这比CPS2和MVS的游戏分辨率都要高，从图片上来看游戏的确运行得十分完美，不过据ElSemi说游戏还没有声音……对于大家都十分关心的《三国战记1》，和《西游记-释厄传》使用的是不同的加密方式，在程序和图像中都存在加密，因此可能要稍微麻烦点，喜欢这些游戏的朋友大可耐心等待，破解是需要时间的：）

家用机方面，仍然是GBA的ROM独领风骚。除了FAMI通白金殿堂中的三个超级大作《火焰之纹章——封印之剑》、《光明之魂》、《银河之星——露娜传说》，再给大家挑选几款娱乐性较强的游戏吧！







036 - Motocross Maniacs Advance：KONAMI的另类赛车游戏，它不要求玩家具备太多的赛车游戏掌控技巧，而是以各种特殊道具来扼制对手的前进，最终取得比赛的胜利，象任天堂的《马里奥赛车》就是靠这种系统赢得了不少玩家的心，当然，这需要多人玩以营造游戏的气氛。

0370 - K-1 Pocket Grand Prix：一个拳击游戏，但却有着必杀技的设定，所以给人以超强的视觉享受，不知道为什么，我很喜欢这个游戏：）

0384 - Magical Houshin：光荣的封神系列，在其它平台似乎反响不错，GBA上能够做到什么地步呢，玩玩就知道了。

0399 - Wolfenstein 3D：PC上名噪一时的重返狼穴？厂商画面中还真的有ID SOFT的字样……游戏中L/R键能够让你体验到FPS游戏的精髓所在。在GBA上，敌人都变成了可爱的Q版造型，看到这些可爱的德国兵有时会让我忍不住笑出声来，怎么还有狼犬……

0400 - Card E Reader：这是任天堂去年 12月1日 推出的GBA外设。即便拥有了它，你还需要购买特定的卡片，通过这个东东读取进GBA里面玩，虽然都是些很小的迷你游戏，不过由于皮卡丘的魅力所在很受欢迎。除此之外还具有播放小容量动画，收发E-Mail的功能。不过这个东西做成ROM有什么意义呢？





伤感的KOF2001

文：Emu-Zone/型英帅靓正



记忆中自从SNK的MVS基板开始采用加密算法，每一个ROM的Dump都会挑起轩然大波，这其中夹杂着游戏厂商、Dumper、Dump活动募捐者、模拟器开发小组和玩家之间多层复杂的关系，而随着去年SNK日本公司的全面倒闭和MVS加密算法的成功破解，这种利害关系进一步升级。被普遍认为会到今年年中才会出现的KOF2001 ROM，在不久前以伪正版的形式在市场上销售，社会舆论对盗版商的严厉谴责，脆弱的模拟器道德对利欲熏心的越轨者的所作所为无能为力，被严重伤害到自身利益的游戏厂商，又会做出什么反应呢？这一切，一时难以说清。



1999年，SNK迫于盗版MVS卡带的猖狂泛滥，开始在它的业务用街机基板MVS中实行硬件加密的手段，经过加密的硬件数据未经过解码，无法被基板所识别。这种做法在一定程度上扼制了盗版的继续蔓延，但是游戏中心的BETA卡带泄漏事件还是让初期的KOF99和《狼之烙印》的ROM被Dump下来。话说SNK有这么一个习惯，在游戏发表前，会在游戏中心给玩家提供BETA版的游戏试玩，当时由于管理上的一时疏忽，KOF99和《狼之烙印》的BETA卡带被人偷了出来，这些测试版的卡带是没有任何加密的，所以Dump下来并不是难事，很快，KOF99和《狼之烙印》便出现在了模拟器上，我们最早在模拟器上玩到的便是这些BETA卡带导出的ROM数据（注：Dump直译为导出，是模拟器这方面的特殊名词，指的是通过特殊的硬件装置把基板或者卡带中的数据给提取出来，存为模拟器认可的EPROM格式，执行Dump操作的人，我们通常称为Dumper）。

不过这次卡带泄漏事件让SNK警惕起来，到了KOF2000发售的时候，再也没有BETA版的外流情况出现，于是一些人决定站出来公然挑战MVS基板的硬件加密，比较有影响力的香港NEO-0 Dump组织先后号召捐钱买设备，决定大干一场。当然刚刚开始解密的过程远远没有想象中那么顺利，起初捐了钱的支持者们的态度逐渐转变为猜疑与不满。关键时刻，众多老牌Dump组织的加盟（或者说良性竞争）大大的推动了MVS的解密的进展，个别天才Dumper的点睛之笔最终让这块SNK沿用了10多年的超强2D基板最后的一点秘密被完全的暴露在阳光之下，这便是2001-2002年被炒得沸沸扬扬的MVS基板解密。

PLAYMORE

既然MVS的解密已经成功，那么SNK后期的游戏所采用的相同或者相似的加密手段便形同虚设，理论上讲只要Dumper能够拿到这些游戏的基板或者卡带，便可以顺藤摸瓜的将ROM给Dump出来以供模拟。不过理想和现实的差距总是存在的，SNK在日本的悄然落幕，间接的给模拟界的Dumper们敲响了警钟，许多人对SNK的怀念和脆弱的模拟器道德，以及时间对ROM Dump的狂潮起到了略微的约束作用。SNK是一个对模拟器态度比较温和的游戏公司，对于现在网络上泛滥成灾的NEOGEO ROM，SNK并没有象SONY、NINTENDO那样严厉的反对。虽然SNK的自身经营不善最终导致了破产的命运，但是ROM对SNK本身的利益会不会有间接的影响呢，答案是肯定的。象SNK这种游戏厂商靠什么赚钱？一方面靠的是业务用的街机基板；另一方面靠的则是街机推出后相关家用机卡带的销售额。ROM被放到网上提供下载后，一批人开始告别机厅选择在家玩那些街机游戏，机厅由于赚不到钱，基板的价格自然就会下滑，导致SNK业务用板的收益减少；而另一方面，SNK的家用游戏卡带在游戏内容上与街机/ROM几无二至，ROM借用模拟器大量优秀的附加功能（比如即时存盘、修改方便、图片处理），并且自身具有容量小、保存方便、可编辑性强等优势，在与卡带的竞争中显而易见的占据了上风。街机、家用机市场都不能很好的振作起来的话，SNK的没落是必然的。

随着SNK的游戏版权被Playmore收购，KOF2001的发行商也变成了韩国的Eolith，可谓几经波折，SNK的各地分公司借助他人的力量又开始陆续营业，而韩国人对待模拟器和ROM的态度却十分的尖刻，“任何未经Eolith授权的KOF2001商品，包括模拟器和ROM都将被追究法律责任”，这句话肯定会让不少Dumper心有余悸。所以在KOF2000、《合金弹头3》、《打击者1945》PLUS为代表的一批重量级NEO ROM被Dump下来之后，模拟界那微弱的“N年守则”圈内的人士更加重视了（所谓的“N年守则”指的是在游戏厂商推出该游戏N年之内，不让ROM外流出来被模拟器支持，这里的N在不同的小组有着不同的定义，比如说MAME是2年而CPS2Shock是3年，建立这一守则的目的是为了避免与游



戏厂商初期的直接利益冲突，一般来说在三五年后即便是曾经红火一时的热门游戏，会逐渐的失去吸引力，游戏厂商的开发成本在几年间足以得到回报，此时模拟器所起的作用便是传承和挽救即将没落的经典，而不是与游戏厂商抢饭碗了），MAME小组也因为对MVS算法的解密过度而向外界宣布“不会在2005年之前支持KOF2001的模拟”。





即便如此，MAME对外公布的源代码中所包含的MVS基板解密信息，却为盗版的肥沃土壤上播下了唯一的一粒种子。有了这一算法，港台地区的盗版MVS基板很快便铺天盖地的涌现，这能够说是模拟器的负面影响吗？Who does konw?……其实行内人都清楚，纸是包不住火的，既然KOF2001所选择的MVS基板现在在那些大牌Dumper的手里已经毫无秘密可言，只要能够拿到基板和卡带，出来只是时间问题。SNK现在的窘势让很多理智的Dumper不忍心在这个时候落井下石，很长一段时间内我们所看到的大多是一些新鲜但还达不到诱人这个程度的小道消息（比如某某Dump小组开设，目标是Dump KOF2001，某某采访，采访对象是使用某某模拟器运行KOF2001的情况等等，真正涉及到的问题：ROM放出来了没有？一般都不会有明确的答复）。习惯了等待的人们也不会对时不时的一阵真假ROM风波大惊小怪，该来的自然会来。

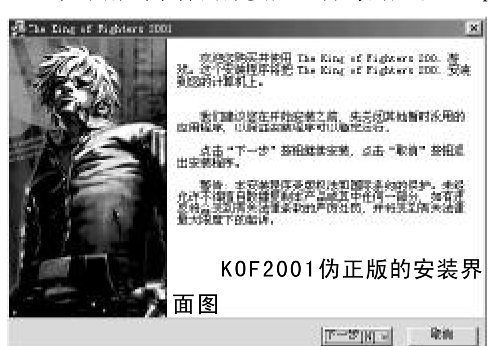
2002年4月10日，当人们还在感叹最近的模拟界比较平淡的时候，我们却在网上看到了这样一幅图片，图片上打出了“拳皇2001完全正式版”的字样，“精装DVD包装”“随书附送



这就是市面上出现的KOF2001的伪正版

玩家手册和游戏原版招贴海报”……KOF2001的PC版还没发售，这个东东只能用盗版或者是伪正版来定义。而经过购买了这张碟的朋友介绍，所谓的正式版正是KOF2001的模拟器和ROM构成的模拟器版本。这种挂着羊头卖狗肉的做法，不但极大的损害了购买者的利益，对于厂商利益更是非常严重的侵犯（具体的利害关系上面已经讲了）！就这件事，我询问了台湾资深模拟站长BillyJR，了解到一些事件的内幕。整件事的起因缘自于一个叫作“白xx”的内地Dumper，利用手中的盗版KOF2001基板Dump出了ROM，并把它卖给了压碟的盗版商，ROM的卖价高达20000元人民币！而更为要命的是，这家伙甚至还要把SNK刚上市不久的游戏《合金弹头4》以ROM的形式，12000元人民币的价格卖给盗版商！这种做法无异于杀鸡取卵，而且严重的违反了模拟界所恪守的道德与信念，如果Eolith要就此事对相关模拟器站点、组织、作者做一次大扫荡的话，后果恐怕不堪设想。模拟器与盗版不同，盗版商由于利于的驱使，在倒下后总会找机会卷土重来，模拟器则是完全凭借作者的爱好和兴趣开发的，是无偿的付出，没有任何回报的劳动，一旦与官司扯上关系，作者就很有可能选择放弃开发了（历史上与游戏厂商产生冲突而停止开发的模拟器UltraHLE和Bleem。不是很好的例子吗？）

在了解到事件的原委后，台湾的知名Dumper：Mr.Lee勃然大怒，同时也做了一个极其夸张的回应：为了不让不道德的Dumper肆无忌惮以不道德的方式轻轻松松的捞大钱，他于当天去大陆购买了《合金弹头4》的基板，并且宣布会在三天之内将ROM公布于网上，免费提供下载。仔细想想就能明白这是一个多么无奈的决定，只要网上有下载了，盗版商就不会傻傻的去花大价钱买ROM了，这样的做法只能说是以毒攻毒，最终的结果很可能就是游戏厂商、盗版商、玩家，包括模拟器站点一起Over……



KOF2001伪正版的安装界面图

读完此文后你能够，不知道你对模拟器这脆弱的道德约束有什么看法呢？模拟器的明天会是怎样，Who knows , who cares……



（另：此文截稿时已经出现了《合金弹头4》的模拟器运行图片，是不是地球转得太快了……）



NEBULA2.12浮出水面

文：Emu-Zone/微风

PGM系统被模拟

大家看了上期的PGM系统的开发进程报道后，一定都在期待着《西游记》、《三国战记》等经典ACT游戏的到来吧。现在让我继续为大家报道PGM系统的最新开发进度。

对比下面两张游戏截图：





从图的比较，我们可以看到IGS游戏模拟上已经取得了巨大的突破，现在《西游记——释厄传》除了声音暂时（借用BILLJR的话：不过只是目前而已）还没有模拟外，游戏和图形已经能完美模拟了。新版NEBULA在预料中推出，支持了《西游记——释厄传》，我试了一下，无论速度和画面都很完美，玩通关已经是完全没问题了，**我们已经把完全正确的西游记释厄传的ROM和新版的NEBULA收录进了光盘，大家可以爽着先！^-^**

至于另外一个大家关注的经典——《三国战记》无法模拟的情况，确定是由于ROM是BAD DUMP（可能是因为DUMP由于顺序错误而产生了排列上的错误）







而产生的，而不是原来的P　ROM问题。NEBULA在第五次WIP上放出了基本完美的抓图（图如上页）。

看来模拟又可以象预计的那样顺利的进行，剩下的已经不成问题了！



从BILLJR那里得来的消息，虽然《三国战记2——群雄争霸》不符合“四年约定”，但由于确认是100％的GOOD　DUMP，而且现在IGS游戏的ROM有限，所以NEBULA很有可能会破例支持！（实在是条件太好了，不过记住，这可是特例哦！）

另外，MAME小组的David　Haywood在NEBULA作者Elseme的帮助下，提交了IGS游戏的驱动，也就是说下一版的MAME会以支持IGS游戏为主打。不过，由于IGS的游戏大部分是在香港、台湾和大陆销售，在外国比较难拿到卡带来DUMP，而且IGS的保护确实比MVS强了不少，依此看来，这次IGS的模拟和DUMP我们国人占了不少优势哦！



不出意外，下一期我们就可以让大家玩上这两个经典游戏了！喜欢IGS系列游戏的读者们，记得留意我们下期的杂志哦！





ZINC详细教学

ZINC详细教学

文：EMU-ZONE/PULUTION

愚人节过后的4月9日里，IMPACT小组更新了ZINC最新版本V0.9，在文本文件README.TXT中可清楚地知道其更新的内容：

＊ 修正s11 eeprom的问题：

加入Sonic Wings Limited (JAPAN)《音速战机》的测试开关（Test Switch）；

加入renderer=<renderer_name> 指令行来选择演绎外挂的插件等；

加入controller=<controller_name> 指令行来选择Jamma外挂，也就是手柄控制器插件；

修正Kosodate Quiz My Angel 3（JAPAN）《我的天使》——问答游戏，当机的臭虫问题；

加入Psychic Force (JAPAN)《超能力大战》的测试开关（Test Switch）；

＊ 所有的游戏都能支持两名玩家：

ON——启动的错误改为1， 而0是ON——启动成功；

＊ 支持另外的控制器插件：

Tekken 2（JAPAN）《铁拳2》的立体图形的修正（非常感谢自PS模拟器ePSXe的calb帮忙的修正)；

移除了Dynachicken的转换开关；

加入了ROMs的CRC32检测， 不正确或修改过的ROMs都无法载入模拟器；

Psychic Force (JAPAN) 《超能力大战》的ROMs部分已经更改名称；

控制器mini-SDK已经包含了如何编写控制器外挂插件的指令集（高手可试试）；

默认的按键为了Tekken（JAPAN）《铁拳》、Soul Edge（JAPAN）《魂之利刃》做了变动，允许自己编写控制器外挂来重新设置按键！

＊ PS模拟器的图像插件提供者之一的Pete的新OpenGL与Direct3D程式有一些新的特性：

Tekken和Tekken 2的贴图材质修正，但并没有完善；

旋转视屏的游戏会自动地变换X轴与Y轴的解析度， 这样便可以看到合理的视屏，例如Sonic Wings Limited (JAPAN)《音速战机》吧！注意：旋转可能会带入不必要的直线到使用Direct3D演绎程式的图片中去， 使用OpenGL就没有这问题！

模拟器使用方法:

1.解压模拟器压缩档案到指定的任意目录中，例如解压到C:\ZINC中。

2.在C:\ZINC中建一游戏档案目录ROMS，也就是C:\ZINC\ROMS。

3.将游戏档案，例如roms.zip放到ROMS目录中。

4.然后进入ms-dos模式用输入指令zinc.exe或者建立批命令档案 zinc.bat执行。

举个例子：在C:\ZINC 目录下，右键鼠标→新建立→文本文档→***.TXT文件，然后右键鼠标→重命名为→zinc.bat的批命令档案，然后按以下参数可知道ZINC.EXE的参数集，右键鼠标→编辑→zinc.bat批命令档案！

帮助说明，也就是参数集的编辑：

zinc.exe--help

模拟器所支持的游戏及查看游戏相对应的序号：

zinc.exe--list-games

查看模拟器版本：

zinc.exe--version

执行游戏，例如Sonic Wings Limited (JAPAN) 《音速战机》的序号是：15。

zinc.exe 15

检验，必须先输入游戏ROMs的序号：

zinc.exe 15--verify

使用模拟器配置CFG档案（默认为zinc.cfg）：

zinc.exe 15--use-config-file=zinc.cfg

使用图件插件CFG档案（默认为 renderer.cfg）：

zinc.exe 15--use-renderer-cfg-file=renderer.cfg

设置ROMs所在路径：

zinc.exe 15--roms-directory=c:\zinc\roms

声音的设置(默认为开yes，而关闭为no)。

zinc.exe 15--use-sound=yes

使用图件插件znc档案（默认为 renderer.znc）。



zinc.exe 15--renderer=renderer.znc

使用控制器插件znc档案（默认为controller.znc）。

zinc.exe 15--controller=controller.znc

使用控制器插件cfg档案（默认为 controller.cfg）。

zinc.exe 15--use-controller-cfg-file=controller.cfg

声音过滤器（开为yes，而默认关闭为no）。

zinc.exe 15--sound-filter-enable=yes

声音频率值（默认为22050，还有两个频率值分别为11025、44100）。

zinc.exe 15--sound-filter-cutoff=44100

立体声（默认关闭为no ，开为yes）。

zinc.exe 15--sound-stereo-exciter=yes

环绕音效（默认关闭为no ，开为yes）。

zinc.exe 15--sound-surround-lite-enable=yes

环绕音效的倍增值（默认关闭为40，最小为00 ，最大为50）。

zinc.exe 15--ound-surround_lite-multiplier=40

使用精确的立体图像（默认关闭为no ，开为yes）。

zinc.exe 15--use-slow-geometry=no

如果要在一个游戏中要一次性开启那么多参数的话，那是完全可以合并起来编辑的，如果不使用参数的话，那么游戏中设定的参数值完全是默认的。好了，见下是如何编辑zinc.bat的：

zinc.exe 15--sound-filter-cutoff=44100 --sound-stereo-exciter=yes--use-slow-geometry=yes

游戏的手柄控制器

键盘的1：玩家一的开始键

键盘的2：玩家二的开始键

键盘的4：进入游戏的测试模式TEST MODE

键盘的5：玩家一的投币键

键盘的6：玩家二的投币键

方向键：游戏中的十字键(left、right、up、down) ← → ↑ ↓

A,S,D,F,G,Z,X,C：游戏按键

Q,W,E,R：测试TEST模式的方向键

ESC：退出模拟器

F5：可以抓游戏中的图像

图像插件在游戏中可通过 insert/home/pageup/delete/end/pagedown

的六个键盘按键来设置图像效果，其实与ePSXe都有类似的图像插件控制台啦！

常见问题解答：

1. 第一次运行Psychic Force (JAPAN)《超能力大战》时，先进入游戏的测试模式，选择“Factory Defaults”，进入后按“Yes”，然后退出“Exit”，屏幕上会显示“RESET”的字样，这里只需等待二秒，最后退出模拟器，然后再重新启动该游戏，这样就能正常游戏它啦！

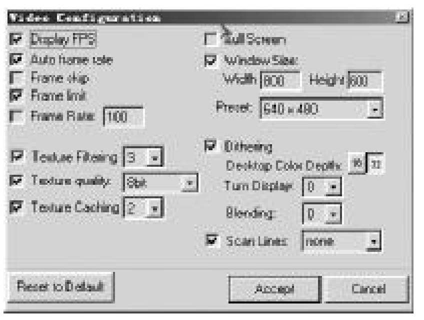
2.Sonic Wings Limited (JAPAN)《音速战机》的演示画面很容易当机，运行游戏后，退出设置模式，马上投币进入游戏便没问题了！



非常实用的ZINC模拟器前端工具：

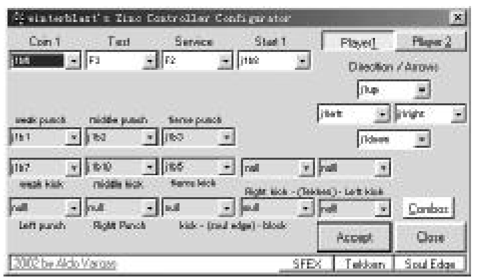
见了以上的详细教学后，依然不明白如何游戏的话，其中ZINC FRONT-END的这个前端的使用非常简单，见图说明（右）。

显卡好的话，选择OGL就能使用OpenGL的插件ogl_renderer.znc了，而显卡一般的话就建议选择D3D，使用Direct3D的插件d3d_renderer.znc了，要是VOODOO系列的话，那么选择Glide就是最佳的啦！好了，选好后，先进入Options的Video Setup中设置显示/或者直接按键盘的F2键直接进入显卡的设置，根据需要，设置Video Configuration，Display FPS就是看游戏运行的帧数，Auto frame rate是自动跳帧的意思，Frame skip是加速跳帧（会掉帧），Frame limit为极限帧数，Frame Rate这可设置最大的帧数为多少！Texture Filtering 图像组织过滤，全屏抗锯齿吧！Texture quality选择图形组织的质量，Texture Caching缓存的选择，Dithering图形线条的抖动，Scan Lines扫描线的选择，有如街机屏幕那样的效果！而其它的显示设置一般都不需要多说明了吧！



手柄控制器的设置，进入Options的Controller Setup中设置玩家一个玩家二的手柄控制器，或者直接按键盘的F3键进入手柄控制器的设置，Coin为投币键，TEST为进入游戏测试模式的按键，SERVICE为两个玩家的总投币键，

Start为开始键，见图左边的九个键，其中六个按键是对应SFEX的，Punch的三个从左到右的键是轻、中、重拳，Kick的三个从左到右的键是轻、中、重脚；二个是对应TEKKEN（SOUL EDGE）的，Left Punch/Right Punch是左、右拳（剑）；Kick-（soul enge）是对应SOUL EDGE的脚键，剩下的Left/Right Kick是TEKKEN的左、右脚，BLOCK是SOUL EDGE的档键，而右下角最后的键是宏定意键！设置好后按Accept确定就行了！



注意：设置键时1b1到1b16都是玩家一的手柄一设置，2b1到2b16都是玩家二的手柄二设置，其它的都为键盘相对应的按键！

模拟器的声音设置与游戏档案目录的设置，进入Options的Setup……中设置模拟器/或者直接按键盘的F8键直接进入ZINC Config设置见图后，声音部分可以与前面的ZINC模拟器使用方法的一些参数设置对比下！Roms directory为游戏档案存放的目录路径！然后按Accept确定设置成功了！



选好要玩的游戏名称，就可以点击前端中的PLAY键或者直接点击“游戏抓图”的浏览区！



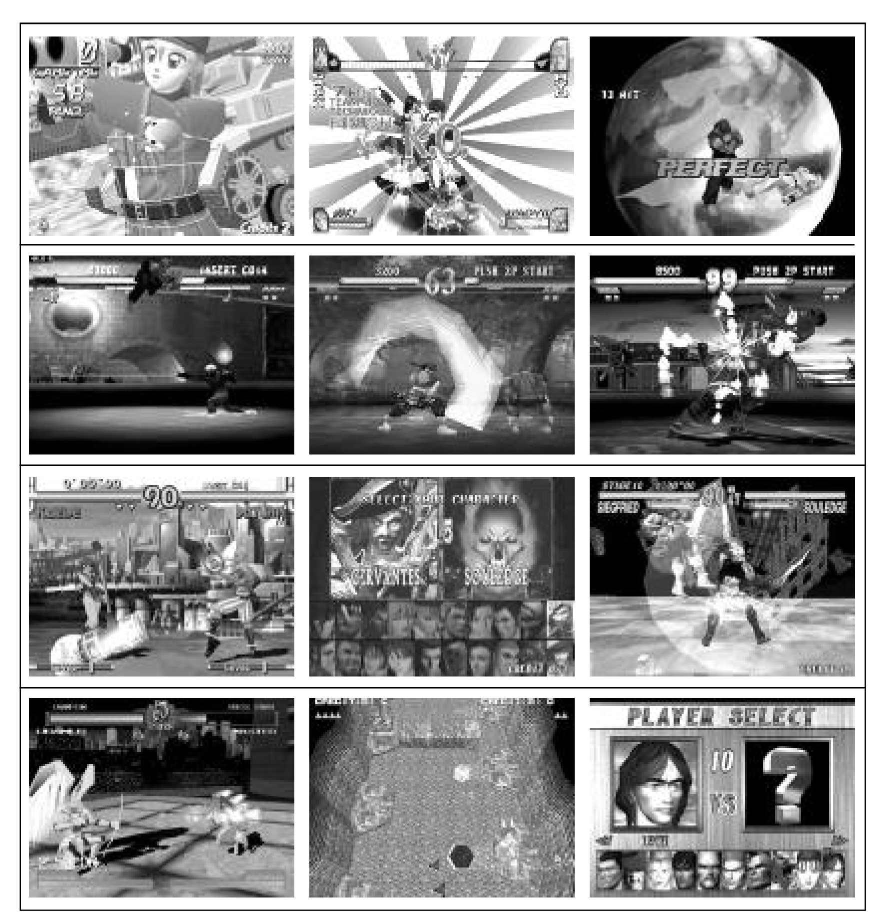
而另外的一个前端defeak’s ZiNc Gui就显得比较复杂，因为它每一个游戏的档案存放目录、手柄控制器、声音、显示的设置都是独立的，也就是说每个游戏都可以有着不同的设置，而具体的设置方法与ZINC FRONT-END也差不多！这里就简略不说了！



众所周知，ZINC所支持的游戏都是非常COOL的，与其说是3D街机模拟器，倒不如说是PS模拟器了，毕竟ZINC所模拟的机版都是与PS有互换功能的，当然除了《星际战士2》曾经在DC上出现过，呵呵，只要玩过的朋友都知道，ZINC确实了得，在笔者的爱机P4 1.7G+GF4TI4400+512 DDR上面完美运行它们（倒），特别玩街霸系列，完全可以找回街机的感觉！

小道消息：ZINC 下版会不会支持《雷射风暴（雷暴战机)》或《死与生》呢？还是密切留意吧！

本期光盘内附送ZINC ROM，大家去爽吧！！





文：Emu-Zone/Cotolo

说到GENESIS，也许很多人会感到陌生，但是如果说到它的另一个称号：Mega Drive，可能你就会恍然大悟。它是日本的世嘉公司（SEGA）开发的第五代16位家用游戏机，因此也曾经被称为世嘉五代。年纪稍微大点的玩家一定会记得那曾经在国内掀起热卖狂潮的世嘉黑卡，主机和游戏卡带都黑乎乎的是它的主要特征。如果你要问这款黑乎乎的主机上有什么游戏是值得我们去回味的，去找找几年前的权威游戏杂志吧，那上面几乎清一色的都是MD游戏的介绍。相信从那个年代过来的人一定不会忘记诸如：《梦幻模拟战》、《光明力量之古代封印》、《音速小子索尼克大冒险》、《梦幻之星：千年纪的终结》这些脍炙人口的热门游戏的。可以这么说：MD造就了整整一代铁杆的家用游戏迷，他在国内玩家群体中起着不可替代的电玩知识普及和游戏欣赏艺术的培养作用。毕竟，在人均消费水平普遍偏低的现状下，我们完全不必要过多的去追求新主机（例如：PS2/NGC）所带来的超凡声光色特效，细细的品位这些存在于低端机种（或者说已淘汰机种）上的黄金大作（当然要借助于模拟器），一样会给你带来全新的感受。

Gens是一个GENESIS模拟器（也就是MD模拟器），它是由一名法国学生Stef用自己的业余时间开发的，目前最高版本为1.70，是现今评价最高的MD模拟器。其对SEGA MD的模拟已经到了可以乱真的地步，而且附加的SEGA CD模拟功能也正逐渐完善中，如果要问Gens今后的发展方向是什么的话，很多人都能猜到，那就是将SEGA GENESIS的所有功能都笼入模拟器中（包括SEGA MD、SEGA CD、SEGA 32X的模拟）。好了，让我们来看看这个模拟器的具体使用方法吧。



从网上下载模拟器的最新版1.70的压缩包，解压缩到一个目录中。双击模拟器根目录中的主程序执行文件gens.exe，你会见到左

图所见的模拟器主界面（见上页），这是一个标准的Windows程序主界面，File居左，Help居右，看起来很亲切吧。

菜单设置

File菜单：

Open Rom：打开游戏的rom文件，相当于MD主机上插入游戏卡带并打开主机电源，快捷键：Ctrl+O。

Free Rom：释放当前正在玩的游戏rom，相当于将主机电源关闭并把卡带拔出，快捷键：Ctrl+C。

Boot CD：SEGA CD模拟的选项，从CD开始启动，相当于将SEGA CD放入CD主机并打开电源，使用模拟器的话，你的物理光驱中必须有SEGA CD，1.70版模拟器支持了CD ROM/DVD ROM等各种物理光驱。



Netplay：开始网络对战，象许多模拟器一样，使用目前最为红火的Kaillera联机服务器为中介与网上的其它玩家联机对战，真正的MD主机没有此项功能。

Game Genie：打开金手指输入/编辑窗口，你可以把从其它地方得到的代码输入到其中或者自己在游戏中寻找金手指的地址并自行编辑，存档。

Save State （as）：快速存盘（快速存盘，并将存盘文件保存为XXX文件），与MD主机不同的是，这是利用你电脑上的软硬盘空间来即时保存游戏的进度，也就是说，你可以在任何你喜欢的时候存盘而不象游戏机上只能利用卡带的特殊电池在游戏的特殊地点存盘，快捷键：Shift+F5和F5。

Load State （as）：快速读盘（快速读盘，并手动从电脑中找寻快速存盘文件），这需要你之前保存了快速进度文件，不管是存盘还是读盘，没有as的选项为模拟器自己从指定存盘目录读/写默认存盘文件，存盘文件的格式为“游戏名前缀.gsx”，如果加了as则可以让你自己选择存/读文件目录和名称，快捷键：Shift+F8和F8。

Change State：改变存盘文件所在记忆区，模拟器一共为你提供了10个区用于存储游戏进度，当你希望为一个游戏保存多个同名存盘文件的时候，你就可以用快捷键F6/F7来在不同的存储区中切换（F6为切换到后一个区，F7反之）。

Rom History：这里记载了你近期所玩过的游戏名称，如果你不想在每次玩同

一个游戏的时候都用Open Rom来频繁读取的话，找找这里吧，记载上限是10个游戏名称，并且按照时间进行排序。

Quit：退出模拟器，无需多说。

Graphic菜单：



Full Screen：使模拟器以全屏显示，全屏显示的优势是速度比较快，快捷键：Alt+回车。

Vsync/Triple buffer：打开同步刷新/三倍缓冲功能。这是很多模拟器都具备的功能，通过它你将得到游戏画面和声音的高度同步，不必忍受声音或者图像的滞后痛苦，快捷键：Shift+F3。

Stretch：屏幕拉伸，如果你不喜欢MD主机的320x224默认分辨率，你可以将此项打上勾，屏幕会自动拉伸至充满窗口或全屏，这样的结果是画面更大但由于图像色块的不规则拉伸可能在某些游戏的画面中会出现少量的变形或扭曲，快捷键：Shift+F2。

Render：也不是陌生的名词了，这里你可以选择你的显卡和显示器支持的特殊图形渲染格式，以得到超过MD主机的游戏画面。除了Normal是默认的窗口大小外，其它的渲染模式都是只在640x480分辨率下才能生效的，全屏模式下的渲染模式不能因为窗口模式下设置了就自动生效，你可以用快捷键F11/F12在全屏游戏中切换（F11是模式向后切换，F12反之）。

Sprite Limite：精灵限制。第一次接触到的新鲜概念。首先Sprite指的是游戏中由各种色块（tile）组成的“精灵”，色块的大小由8x8象素到24x32象素不等。MD主机的最大极限是在同一个画面中显示128个Sprite，而我们的电脑可以在同样的情况下显示256到320个Sprite，所以如果不对Sprite加以限制的话，就会出现某些画面的色块溢出现象。



Frame Skip：跳帧，理论上现在的电脑配置在玩Gens的时候已经不需要跳帧了，不过如果你的机器是486或者更低的话，还是可以考虑下的。

Screen Shot：游戏中抓图，快捷键：Backspece，抓取的图片以BMP格式存储在默认抓图目录中。

CPU菜单：

Debug：开发调试人员用的调试菜单，分为普通Debug和VDP Debug，不过笔者都看不懂……

Country：选择游戏的国家版本，默认是自动模拟器检测（Auto detect），在一些游戏无法运行并提示版本不对时，可以尝试更改国家版本并重启模拟器来使其运行，最下面的Auto detection order是为一些多语种版本的游戏设置的，你可以强制它们用某某版本来运行。

Reset：重启模拟器，相当于按下MD主机上的Reset键，分为硬件重启（快捷键：TAB）和68K核心，Z80核心的重启。

Sound菜单：

Enable：开启游戏声音。

Rate：声音比率，越高的话音质越好，前提是你的声卡要过硬。



Quality：音质，一般声卡都可以选择16位。

Stereo：立体声，不勾上的话游戏中输出的声音就是单声道。

Z80/YM2612/PSG/DAC/PCM/CDDA：分别是不同的芯片所控制的声音特效。

Dump：录制游戏中的声音，你可以用Start Dump来将声音录取为WAV格式，也可以用Start GYM Dump来录取为GYM格式，录取后的声音文件存放在默认的声音录取目录下。

Option菜单：

Misc：对游戏运行无关紧要的个性化设置，其中包括模拟器系统的显示状态以及各种信息文字的显示大小，颜色以及透明度等。

Joypads：手柄设置，Gens支持所有Direct input接口的手柄，按下其中的Redefine Keys键后，就老老实实的跟着提示设置你的手柄吧，没什么复杂的。

Directories：模拟器相关目录设置，感觉这个选项应该放到比较前面的主菜单下（比如File菜单），因为玩游戏前这些设置是很必要的。各个目录所表示的含义依次为：Save State（即时存盘目录）、Sram（MD硬件的电池记忆目

录）、Bram（Sega CD硬件存盘文件目录）、WAVE Dump（WAV声音文件存放目录）、GYM Dump（GYM声音文件存放目录）、Screen Shot（抓图存放目录）、Patch（游戏补丁存放目录）、BIOS（SEGA CD模拟所需要的基本输入输出文件存放目录）、CGOffline（离线帮助文件存放目录）、Manual（官方模拟器指南文件存放目录）。

Current CD Drive：目前所使用的光驱盘符，如果你使用SEGA CD来玩游戏的话，这项必须选中你的CD所在的物理光驱盘符。

Sega CD Sram Size：选择SEGA CD硬件存储文件的大小，这里推荐使用默认值64Kb。

Save/Load Config：所有都设置好了，别忘了将设置保存到硬盘中，默认设置文件为模拟器根目录下的Gens.cfg。

Help菜单：

如果之前你选择了相应的官方模拟器使用指南文件的话，这里除了在最上面可以让你选择语言类型外，还会多出大量的相关帮助信息索引，如果对模拟器有什么疑问并且英文还可以的话，可以点进去看看。最后的About是模拟器作者的自述和相关版权信息。



模拟器的菜单设置介绍完了，大家运行一个游戏看看，是不是有当年玩MD时的感觉？下面接着为大家介绍的是Gens模拟SEGA CD步骤。SEGA CD在国内的知名度远没有他的老东家Mega Drive来得高。究其原因有二：硬件的价格过于昂贵，尤其在那个年代，国内有能力买下的玩家少之又少，然后就是软件资源的缺乏和开发侧重点的选择不适合于亚洲玩家。在国内游戏逐渐被日式风格占据主导地位的现状下，SEGA CD上充斥的大量欧美风格的游戏对大多数人来讲吸引力并不大。但是其中也不乏一些经典之作，象利用MD上面的《光明Ⅱ》引擎制作的《光明力量外传》，饱受好评的《银河之星系列》SEGA CD版，《索尼克大冒险》这些游戏还是有一定影响力的。Gens让这些游戏得以在模拟器中重现辉煌，不能不说是一大奇迹。下面我们来看看用Gens玩SEGA CD的具体步骤。

BIOS设置：

之前已经介绍过BIOS目录的设置（Option菜单下），目前网络上流传的



SEGA CD BIOS文件分为美日欧三种版本，比较好的版本为：美版的1.10（文件名：us_scd1_9210.bin）欧版的1.10（文件名：eu_scd1_9210.bin）日版的1.10（文件名：jp_scd1_9212.bin），将它们分别设置为玩相应版本的CD所对应的BIOS文件。

使用光盘玩的设置：

如果你是使用SEGA CD光盘来玩，你需要在Option下拉菜单中设置当前光盘所在的物理光驱盘符（Current CD Drive），之后在File菜单下选择Boot CD即可以实现光盘启动。

使用ISO+MP3组合文件的SEGA CD格式



目前真正拥有正版的SEGA CD的人很少。所以网络上开始流传ISO+MP3组合文件的SEGA CD格式。这种格式采用ISO文件（通常为*.ISO/*.BIN/*.RAW格式）装载游戏的主体内容，MP3文件装载游戏的音乐内容，在最大程度上达到游戏内容的完整性并且实现了网络上的方便传输。使用这种格式的文件来玩SEGA CD的话，要比用光盘来玩稍微麻烦点。首先将下载的ISO文件和MP3文件解压缩到同一个目录下。接着我们需要对MP3文件依次改名，改名规则为ISO文件前缀 02.mp3，ISO文件前缀03.mp3，ISO文件前缀04.mp3……打个比方：我们下载并解开的ISO文件名为sfcd.iso，那么相应的MP3文件就得命名为sfcd 02.mp3，sfcd 03.mp3，sfcd 04.mp3……这样游戏中模拟器就能按顺序读取这些mp3文件，从而保证游戏图像和声音的完美模拟。改名成功后，于File下拉菜单中选择Open Rom，在打开的读取对话框中选择那个ISO文件就大功告成了。

简短FAQ

这里主要对一些经常遇到的棘手问题做最简短的说明：

Q：为什么当我运行模拟器的时候会出现”Error With Query Interface”的提示？

A：模拟器需要DX7支持，请确认你的电脑安装了DX7或者更高版本。

Q：为什么我设置手柄的时候出错，游戏中手柄失控，会自己朝一个方向走？

A：这是安装手柄驱动失误造成的，解决的方法：尝试重新安装你的手柄驱动和DX7，如果问题还是不能解决，在新版到来前可以先用键盘玩并给作者写信，信箱为： Gens@consolemul.com

Q：为什么在使用手柄的时候我无法看到对话框，或者对话框已经停止运行？

A：这是你的设置文件紊乱引起的，试着退出模拟器，并在模拟器根目录下删掉Gens.cfg文件，一切就会恢复正常了。

Q：为什么我在游戏中所有图像的颜色都是混乱的？

A：混乱的原因来自显卡的兼容性问题，我们知道现在的主流显卡一般支持两种RGB显示模式：555和565，前者代表为Ati系列而后者代表为TNT系列。如果你的显卡不支持这两种显示模式，那么你就得手动在设置文件中添加了：打开Gens.cfg文件，在“graphic”那一行下面添加下面任意一句设置命令：

Force 555=1

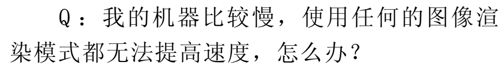
Force 565=1

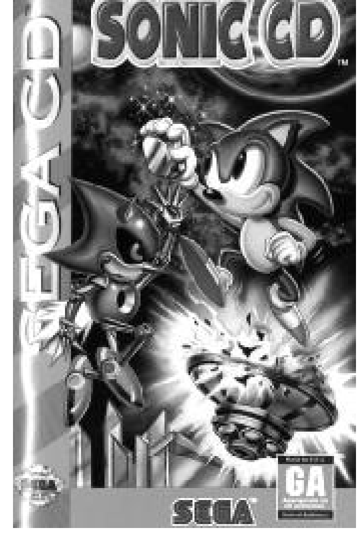
Q：我的金手指不能用了，哪里能下载到最新的金手指啊？

A： http://www.genesisproject.co.uk这个站点收集了大量的Gens用金手指码，你可以根据需要下载回来并添加入模拟器中即可，另外，还可以尝试使用皮球制作的模拟器专用金手指工具：Emucheat（下载地址：http://fbcps2.yeah.net）

Q：为什么我不能进行网络对战？

A：如果你确认你的网络连接状态正常的话，那么很有可能导致你无法实现网络对战的原因就是：你正在运行某某游戏。要进行网络对战之前，请用Ctrl+C快捷键关闭目前正在运行的游戏。





Q：我的机器比较慢，使用任何的图像渲染模式都无法提高速度，怎么办？

A：尝试使用软件加速模式吧，它的快捷键是Shift+F9，并且只能运行在全屏和Normal/Double（一般窗口，两倍窗口）显示模式下。



附：

模拟器官方主页：http://gens.consolemul.com/

模拟器作者信箱：Gens@consolemul.com

GENESIS PROJECT：http://www.genesisproject.co.uk/（Gens著名周边站点）

主页：http://www.emu-zone.net



ROM汉化指南第一讲

ROM汉化指南第一讲

◆文/Emu－Zone：Zcooker

呵呵，想学习一下如何进行ROM的修改吗？不管怎么说，看到这篇文档应该就是有这种想法的吧。呵呵。首先，我来界定一下我所说的ROM修改的定义。

这里所说的ROM修改仅仅是指为了汉化而进行的文字上的修改。这里不会提到任何修改游戏中有关编辑人物、等级、场景等等汉化之外的任何东西。（呵呵，这些现在我也不明白。:P）修改的目的也是为了能让好的游戏得到更深层次的理解，没有任何的商业目的和违反版权的意图。

另外要说明的是，呵呵，这份文档是根据我的理解写出来的，它只提示一种方法，它并不绝对——这里所说到的方法在有些地方适用，在其它地方可能就行不通。所以这篇文档不会包含所有ROM修改需要的知识，希望大家能一起来讨论，汉化更多的电视游戏出来。哈哈，先说这么多吧，下面言归正传，哈哈！

第一课：什么是ROM

呵呵，这看起来是一个十分基本的问题（画外音：它简直太基本了，我要不知道什么是ROM还修改什么？！不就是那个只读存储器吗？啊…………我错了！？）。这的确是一个十分基本的问题，但是我们一般都要从一个最基本的概念开始。不是吗？如果象刚才那位说的，岂不是理解上就有偏差了？:D

一个ROM，在这里提到的是一个由“dumper”或者“copier”从游戏板卡上拆离出来的板载数据的镜像。它是一个由游戏代码、图形数据、音乐数据等混合组织在一起的镜像文件。由于无法进行数据的写入操作，ROM代表了只读的内存。

第二课：什么是ROM的修改？

不知道你有没有看过《黑客帝国》这部电影。呵呵，ROM修改这个词就是指修改ROM文件中的任何一种数据信息。比如修改游戏中的字体（font hacking）；修改游戏中的人物等级（level hacking）；修改游戏中的文本（text hacking）；或者是修改一些游戏的代码（ASM hacking）等等。

游戏的翻译，至少到目前为止似乎是一个十分流行的ROM修改形式。简单来说就是将ROM中的日文文本替换成其它语言的文本，比如中文，英文等。与这个翻译相关的就是“指针修改”，这可以为修改提供更多的文本，图形或字库空间。通常最终涉及到的就是复杂的压缩（有一些ROM中的数据是压缩存储的，用来减少空间的需求）以及修改游戏本身的引擎来做一些如“让窗口小一些”的修改。

第三课：一个简单的练习

实际上，如果我们从一个法文、德文、或是西班牙文，呵呵，英文的ROM开始我们的练习的话，会觉得简单不少，也可以比较轻易的说明白。

好吧，现在我们来第一次尝试进行ROM的修改。这次练习的目的就是要试着修改英文版的《时空之轮》——Chrono Trigger (SNES)的一些文本内容。这里我们先跳过如何制作一个文字对照表的内容（这部分，我将单独讲述）。好吧，用你喜欢的SNES模拟器工具打开ROM文件，让我们来找一些什么有意思的文本来修改。



哈，这里看起来是一个不错的地方。呵呵，好吧，现在，你需要作两件东西：一个16进制编辑器和一个文字对照表文件。你可以在光盘上找到这样的编辑器，以及文字对照表文件（chrono.tbl）。同样的，我假设你已经知道了如何使用这些工具了。好吧，我在这里使用的Thingy98。启动Thingy98并加载ROM文件和对照表文件之后，滚动窗口到这样的地址370EB0h。此时的窗口看起来是这样的：

看起来不错吧？好的，让我们开始做一点小小的修改。注意修改的范围在这个字符串之中——在这个程序中字符串的结束使用“/”来进行标记的。保存修改完的文件，重新启动模拟器加载ROM，哈哈，是不是很惊讶于你的修改天才？哈哈哈！要注意的是窗口大小的限制——在一定数量的字符之后就使用一个换行。在上面的例子里面，在写完7到8个单词之后就使用一个换行符，这样你的修改总是安全的！

呵呵，这是我的修改结果，你的可能和这个不一样。

祝贺你！现在你已经修改了《时空之轮》的文本了！

呵呵。上面的这个说明是一个十分简单的说明，还有很多的技术细节没有涉及到。这里只能够提示一个大体的修改概念，在下面的文档中我将进一步详细的介绍，当然这也是下期的内容了！

备注: chrono.tbl在本期光盘的汉化资料里！

NEORAGEX の完全使用

文：Emu-Zone/CJK

相信大家玩NEOGEO模拟器都是用NEORAGEX吧（不要对我说你还在用DANJI，NEORAGEX是目前最完善的模拟器之一，它经历了DOS、WINDOW版，从以前的无声到现在的声音完全模拟，每次升级不知牵动多少玩家的心，甚至有人是因为它才买电脑的），现在的0.6B版本更可以玩尽NEOGEO的流行游戏。

好了，说了这么多废话，应该转入正题了。一个完整的NEORAGEX目录应包含以下文件：NEORAGEX.EXE、NEORAGE.INI、ZLIB.DLL，文件夹：Roms、Hiscores、Previews、States、Shots和Waves。它们的作用如下表：

NEORAGEX.EXE	模拟器的执行文件
NEORAGE.INI	记录模拟器的各种设置，如：ROM路径，设键等
ZLIB.DLL	必须的联接文件，它在WINDOWS\SYSTEM里吧
Roms	放游戏的地方
Hiscores	记录游戏的分数，BIOS设置（后面讲到）等
Previews	缩略图
States	存放即时记录文件
Shots	截图文件夹
Waves	截取声音

一、基本设置

1.CONTROLS

PLAYER CONTROLS：里面可以选择1、2P的游戏控制器，可以是键盘、JOY1、JOY2（要在WINDOW的游戏控制器添加有才行，否则没有JOYSTICK选择，有再多的手制也只可用开头两个）。下面AUTOFIRE是1P、2P的连续键开关（对合金弹头和飞机等射击游戏特别有用，可以延长手制寿命^-^，但可惜它只支持A键



的连续，想用手制法，龙二的潜在能力LEVEL4级就非常难，毕竟一秒按十几次C键不是普通人可做到的）。

KEYBOARD/JOYSTICK SETUP：键盘、手制的键位设置。

HOTKEY DEFINITION：模拟器支持四个游戏热键，比如你玩侍魂2时经常发不出重斩，将AB设成一个热键就行了。

2.DIRCTORIES

里面可以改变模拟器的默认路径。

3.VIDEO OPTIONS

COLOR DEPTH：颜色深度，有8BIT和16BIT选。

SCANLINES：抽线模式（电视机显示模式），有NO、YES和50%选。

INTERPOLATION：模糊显示模式，去除马赛克，有损运行速度有NO、YES选。

EDGE ENHANCEMENT：增强显示模式，去除马赛克，有损运行速度有NO、YES选。

TRIPPLE BUFFERING：TRIPPLE缓冲，选了也没用，有NO、YES选。

FRAMESKIP：跳帧，一般都选AUTO，有AUTO、0-11项选。

VSYNC：只有选了TRIPPLE缓冲后才有用，也是选了没什么用，有NO、YES选。

4.AUDIO OPTIONS

MAIN VOLUME：声音大小调节。

SOUND：声音模式开关，有FM/ADPCM、FM ONLY、ADPCM ONLY和OFF选，默认为FM/ADPCM，不想模拟声音时选OFF（可增加速度），若你的游戏ROM的声音有问题，可选FM ONLY或ADPCM ONLY试试。

OUTPUT CHANNELS：选择立体声（STEREO（或单声道（MONO）。

SAMPLE SIZE：SAMPLE大小，有8BIT和16BIT选。

SAMPLE RATE：SAMPLE比率，有22KHZ和44KHZ选。

INTERPOLATED SOUND：只有SAMPLE比率为44KHZ才可选YES。

5.MACHINE SETTINGS

LENGUAGE：语言选择，有日版、欧洲版和美版选。

SYSTEM：选择家用机模式（CONSOLE（或街机模式（ARCADE）。

MVS SETTINGS：MVS模式开关。

FREEPLAY：街机模式时打开后可以不投币打机（若是游戏机厅，损失惨重啊^0^）

注意：改变后记得RESET！！！

6.SHOTS FACTORY

NEXT FRAME：下一帧，截下人物每次变化的图像，制成GIF……

SAVE SHOT：想截图，就按它，图画存放在SHOTS目录下。

FRONT LAYER：去除前图层，你想截的图被字符遮挡时就用它。

ALT.BACKCOLOR：加上一层紫底色，做GIF时特别有用。

MARK ALL/CLEAR：去除或恢复图像中的所有对象，想单一去除请按上面的小格。

键盘的快捷键

ESC/PAUSE：不用说吧

TAB：游戏/主菜单切换

F1：RESET/进入游戏SETUP设置

F2：声音模式开关

F3：SAMPLE SIZE切换

F4：OUTPUT CHANNELS切换

F5：COLOR DEPTH

F6：SCANLINES显示模式

F7：INTERPOLATION显示模式

F8：EDGE ENHANCEMENT显示模式

F9：FULL THROTTEL开关 用八键模拟手制时，游戏速度太慢时才用

二、NEORAGE的文件

1.模拟器的BIOS文件

模拟器也有BIOS？当然啦，有BIOS的模拟器不只是NEOGEO模拟器，以前



红极一时的PSEMU也有。NEORAGEX必须的BIOS文件有：NEO-GEO.ROM和NG-SFIX.ROM两个文件，你可以把它们放在NEORAGEX.EXE的相同目录下，也可以把它们制成NEOGEO.ZIP放在NEORAGEX.EXE的相同目录下或ROMS目录下。

2.模拟器的游戏ROM

NEORAGEX只支持ZIP文件格式的ROM。当你拿到新的游戏ROM，请将它们压缩成一个*.ZIP文件并放在ROMS目录下，进入模拟器按IMPORT，一会儿左边的游戏列表就会多一个游戏选择了，如果是模拟器能辨认的游戏，那么相应的游戏名字就会由原来的灰色变成白色，如果是模拟器不能辨认的游戏，那么游戏列表的最后会出现*.ZIP（？）的选项，如前一阵子的《拳皇99》，它是模拟器不能辨认的游戏，所以游戏列表的最后会出现KOF99.ZIP（？）的选项，如果你想在游戏列表（如《拳王98》）中选择，那么你就要把KOF99.ZIP解压并将里面的ROM文件全部改名（如将KOF99_S1.ROM改成KOF98_S1.ROM……）并压缩好，IMPORT后就可在《拳王98》的位置上选《拳皇99》了。游戏ROM的文件主要分两类：声音文件和程序图象文件。如KOF99_M1.ROM，KOF99_V1.ROM分别是《拳皇99》的音乐和声音文件，现在有些播放工具（Neojuke）已经可以直接播放这些声音文件了。游戏ROM中缺少声音文件，NEORAGEX会强行退出LOAD的，如果你又很想玩，那么最直接的方法就是禁用声卡了。

3.增加/改变游戏的缩略图

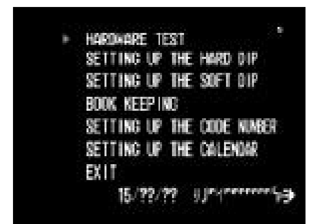
缩略图的好处想必大家都知道，有时我们不知道游戏的名字，依靠缩略图很快就能找到想玩的游戏，但是有的游戏模拟器作者并不提供缩略图或缩略图不够直观，又或者我们并不喜欢某个游戏的缩略图，这就是应该动手改一下缩略图的时候了。前面说过，Previews文件夹是存放缩略图的地方，进去LOOKLOOK，全是BMP文件，但是名字怪怪的（象10b80.bmp、135e4.bmp），并不是以游戏名字来命名的，怎么改呢？原来模拟器的作者给每个支持的游戏都定了ID码，如10b80.bmp表示的是ID码为10b80的游戏的缩略图。但是我们又怎么知道游戏的ID码呢？打开NeoRAGE.ini看看吧，NeoRAGE.ini的后半部是不是有象113541，RBFF2.ZIP的字串啊，113541，RBFF2.ZIP表示RBFF2.ZIP的ID码是113541，RBFF2.ZIP是RB《饿狼2》的ZIPROM，那么RB《饿狼2》的ID码就是113541，将十进制数113541用计算器转换成十六进制数1BB85，再到Previews文件夹看看，1BB85.BMP是不是RB《饿狼2》的缩略图?不错吧。现在以《拳皇99》为例做一幅缩略

图，先截一幅自己喜欢的图，然后到NeoRAGE.ini查一下，找到92906，Kof99.zip的字串，再用计算器将92906转换成十六进制数16AEA，把编辑好的图放到Previews目录下并改成16AEA.BMP，这样拳王99的缩略图就做好了。

三、NEORAGE的NEO-GEO.ROM

NEO-GEO.ROM的介绍

BIOS的重要性我想大家都知道，没有BIOS文件的模拟器是运行不了的，这里要讲到的就是NEO-GEO.ROM这个文件，NEO-GEO.ROM主要有三个版本，分别是：97年12月3日、98年8月10日和98年8月30日。以下就是讲到它们的用法。





97年12月3日（左）　　　　和98年8月10日（右）的SETUP画面是不同的

97年12月3日版本：没什么特别的，按F1可以进入SETUP（如左图），只有第三项SETTING UP THE SOFT DIP 有用，里面可以调整游戏的难度、命数、打开血显示开关等等，调好后选EXIT就记录好了，以后进入游戏都不用再重新设置（这点最好）。

98年8月10日版本：这个版本最多东西玩，按2P的SELECT+D+C（不要按SELECT+C，那样只会给自己增加麻烦，还有，模拟器设置里一定要选择家用机模式，否则不能进入）可以进入SETUP（如右图）。MODE SET 可设置家用机/街机模式和语言，第二、三项的作用等同97年12月3日版本的SETTING UP THE SOFT DIP ，最后一项GAME DEBUG DIP是最好玩的地方，后面会详细介绍（最可惜就是不能记录，每次进入游戏都要再重新设置）。



98年8月30日版本：这个版本和97年12月3



日版本没什么区别，但是它集成了KIWI兄编写的金手指输入，你只要在游戏中同时按下1P和2P的ABCD八个键就可将它呼出。不过呼出也没用，因为NEORAGEX不能很好地支持它，若你想试一下它的功能，那就用以前DOS版的NEOBETA试试吧，呼出方法好象是按F12键，我至今还记得RB《饿狼2》选1PALFRED的金手指是7BA40017呢^-^

四、98年8月10日版本的BIOS玩法

1.合金弹头系列

有些朋友可能已经玩腻了部分游戏（如合金弹头系列），但如果你用98年8月10日版本的BIOS来玩的话，可能会重获兴趣，不信？看下图吧，这是合金弹头X版，玩过的朋友都知道是没有这些关的，你只要在游戏中按SELECT键两下就会呼出下面的DEBUG菜单，里面有测试音乐、测试关数、调不死、无限弹药等功能，不过并不是所有的游戏都有这个DEBUG菜单。





2.饿狼传说系列

有不少喜欢《饿狼传说》的朋友吧，我自己本身就是一个饿狼迷，所以在这里不能不说一下饿狼。相信很多老饿狼还记得RB饿狼的秘技吧，同时按1、2P的START和ABCD键进入后可用↓↓+A/C键无限出大绝招，记得当时用这招很容易就爆机，后来不知哪个家伙告密，机室老板清了记录，还把2P的D键拆了，害我们定下了不准走线的规矩……回想起这些，真是令人怀念过去的日子啊！！所以我要找回以前的感觉，在模拟器中找回街机的感觉！



图7

想找回街机的感觉，GAME DEBUG DIP可帮助你，在游戏中按2P的SELECT+D+C进入SETUP画面后，选最后的GAME DEBUG DIP就会出现以

DIP1		DIP2	
1	按1P的START即时TIMEOVER	1	↓↓+A/C键无限出大绝招
2	不扣血	2	直接爆机
3	选关（RB2）	3	直接爆机
4	禁用1P的START键（不知什么用）	4	
5	显示状态信息	5	不会Timeout，饿狼3为打开隐藏人物
6		6	
7	显示攻击范围	7	
8		8	打开隐藏人物选取条件

上（图7）画面。

DEBUG DIP的开关作用如上表（1：开 0：关），列出的都是FF3—RB2的共通选项，可能大家对“打开隐藏人物选取条件”这项不太明白，其实《饿狼传说》系列选取隐藏人物是要符合一定条件的，如分数要达到一定程度、一局不败、要以几个超杀KO对手等，这个选项正是让你符合条件的，你只需要去选，而不需要再爆机来符合条件了。如选RB2的ALFRED，首先打开这个选项（默认是开的），在TERRY上按住BC后按A/C就行了。

记得当时RB饿狼调出秘技后可按1、2P的START键呼出调色板的（我说的是街机），那时我时常将MARY的上衣调成肉色（啊，下流！），其实将DIP2的5、7项打开后按2P的SELECT也可以呼出调色板的。





改变调色板

实现上面条件后，按2P的SELECT，会出现调色板，可调此GAME的颜色，按2P的B可PAGEDOWN，C是PAGEUP，按1P的A会出现功能菜单，其中BACK1、BACK2是背景开关，OBJ1是控制人物的出现，OBJ2是障碍物开关，OBJ3是可移动角色开关，再按2P的SELECT退出。

具体改法





PALETTE NO 10是TERRY 1P的调色板，NO 11是TERRY 2P的调色板，NO 13是1P TERRY走线后的调色板，NO 14是2P TERRY走线后的调色板，如：现要将1P的TERRY改成绿色，首先找出表示衣服的红色方块，将它的代码改成“1F 1F 00”（这是黄色的代码）再将其它暗色稍加调整，最后不要忘记改走线后的颜色啊，改法一样，用这种方法可以改GAME中的各种颜色，HA HA HA 将MARY的上衣改成肉色。

以下是RB部分1P人物的调色板 No			
TERRY	10	ANDY	14
JOE	18	MAI	1C
BASH	20	MARY	2C
BOB	28	SOKAKO	30
GEESE	34	RYUJI	38
JIN CHON REI	3C	JIN CHON SHU	40

注：只有RB和RBS才支持改变调色板

3.拳王98、99

相比之下拳王98、99又有它们自己的特色玩法

DIP1		DIP2	
	1 在中央显示DEBUG OBJE	1	SEQ TOOLS
	2 显示攻击范围	2	被电脑接管（AI太低了）
	3 时间（98）/秘技（99）开关	3	1P不扣血
	4 显示PLAYER 1菜单	4	击中对方记录，轻+1，重+3
	5 显示二进制状态信息	5	LIST 1P的动作代码
	6 不扣血	6	中间出现一个菜单

最近大家有没有玩过mugen2000，它是一个格斗游戏引擎，我们可以用它来自己编辑人物，现在这个引擎已经被用得如火如荼了，很多格斗发烧友为它创作了







人物，说起来真是格斗界的一次盛会啊！我们不用再等拳王VS街霸了。如果你想为它加入人物，《拳王99》里的人物自然是很好的题材了。

打开DIP1的第三项，在99的DEMO里按1P的A键进入左边的模式，B/D键进入声音测试。

THROW OFFSET EDIT菜单可以帮助你截取KOF99所有人物动作的每一幅画，再配合SOUND CHECK TOOL的使用可以轻松的制作人物了。

五、常见问题FAQ

1.为什么我进入不了NEORAGEX？显示“UNABLE TO LOAD NEOGEO SYSTEM BIOS……”的出错信息。

快去找来NG-SFIX.ROM和NEO-GEO.ROM放在根目录下。其实很多游戏ROMZIP里面都包含它们。

2.为什么我的SIDEWINDER GAMEPAD 在JOYSTICK SETUP里可设制，但一回到游戏中就没了反应？

你用的是不是ISA声卡？我的YAMAHA719也是这样，只要把声音关掉就行了，WINDOWS 2000不存在这个问题，你不会因为它而装WINDOWS 2000吧^-^

3.为什么我按2P的SELECT+D+C进入不了SETUP？（BIOS已用了98年8月10日版本）

回到模拟器的主菜单，将SYSTEM改成家用机（CONSOLE（模式。

4.98年8月10日版本SETUP中的MODE SET选MVS后游戏好象变成了街机模式，但是不能开始，怎么用？

其实98年8月10日版本的BIOS是DUMP家用机的，将它设成街机模式理论上是不行的，但这是模拟器！你只要按2P的SELECT+A/B就可以入一次币（一次？是的，一次），之后按1P的SELECT来刷新一下，再按2P的SELECT+A/B就可以继续入币了。

5.我用2P的SELECT+C也可以进入SETUP啊，和按SELECT+D+C有什么不同？

你用2P的SELECT+C进入SETUP，退出是不是不能再进入，而且控制键全都乱了，按SELECT+D+C就不同，可随时进出SETUP，DIP即调即试。如果你不小心按错了SELECT+C，就只能按F1重启才能再进入SETUP了。

好了，就列出这几条问题，如果你遇到其它问题，欢迎来信与我探讨。

E-Mail：CJKIAM@163.net







Zsnesw v1.337

使用完全图文攻略

文/Emu-Zone：阿任 (A-REN)

什么是超级任天堂SFC游戏机？





超级任天堂（简称超任）美版叫Super Nintendo Entertainment System (SNES)，日版叫Super Famicom (SFC)。是一款游戏最多的16BIT游戏机,1990年11月发售。代表作品有《超级玛利系列（Super Mario World）》、《萨尔达系列（Zelda）》、《F-Zero》、《超级足球》、Street Fighter 2、《恶魔城系列Castelvania4》、《最终幻想系列》、《火焰之纹章系列》、《皇家骑士团系列》、《超级大金刚系列》等等脍炙人口的经典作品。

游戏机能列表（摘自Nintendo.com）

CPU	16-Bit CPU
内存	工作内存: 128 Kb
	显示内存:16Kb
处理器	16-Bit PPU (图像处理单元)
	APU (声音处理单元): 8-Bit (主声音处理器)
	处理16-Bit 声音
色彩	同屏最大颜色数: 256色
	总共可显示: 32,678色
分辨率	最大屏幕分辨率: 512x448
SPRITES	Maximum Sprites per screen: 128
	Maximum Sprites per line: 32
	Maximum Sprite size: 64x64
	Minimum Sprite size: 8x8
卷轴	Horizontal, Vertical, Diagonal
音源	16-Bit PCM
声音	8 通道
时钟频率	3.58, 2.68, 和1.79 Mhz

什么是Zsnes?

Zsnes是一个超任(Super Nintendo)的模拟器，作者是zsKnight和_Demo_。目前支持Windows、 Linux、 FreeBSD和DOS这几个操作系统。这个模拟器无论从支持的游戏数量上、模拟的效果上或是游戏的速度上都是一流的。目前的版本是Zsnesw v1.337。

下面我们来讲讲这个模拟器的使用方法。

首先，要下载这个模拟器。地址会在本文最后附上。然后是安装，一般是直接运行安装程序或解压缩到一个目录中就可以了。比如解压缩或安装到D：\EMU\Zsnesw。

完成了模拟器的安装，还要安装DirectX 8，这是运行这个模拟器所必须的，如果没有就去下载装一个吧，地址见附录。现在来看看运行后的状态：运行主程序zsnesw.exe

注意，第一次运行时会提示你按键盘上的Z键继续的。而且这时候的画面也很不清楚。



这就是一开始的窗口。很不清楚是吧，没关系，那是因为我们没有设置的关系，下面就来设置它。我来手把手一步步教你，呵呵。

选择菜单上的CONFIG→VIDEO



现在点中512x448 DR WIN 这个选项，然后点那个SET按钮：



会出现这个窗口，按任意键继续就可以了。

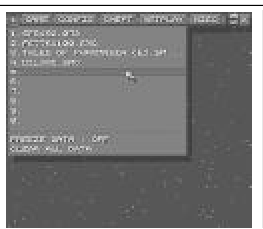
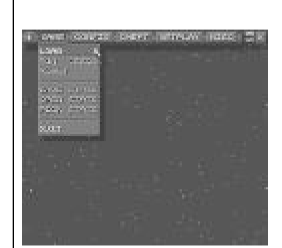
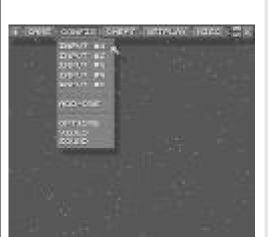


然后更换成功时还要按一次任意键，就设置好了。看，清楚多了吧。



等会儿再讲这上面都是什么功能。

下面我们来看看各个菜单选项的功能：

	↓菜单： 1.2.3.4.5.6.7.8.9.0这几个位置是保存你最近运行过的游戏名称的。 FREEZE DATA：OFF 这里是说是否锁定上边的列表。OFF是关闭，ON是打开。 CLEAR ALL DATA：这是清除上边所有的列表。
	GAME 菜单： LOAD：就是打开游戏ROM，并且载入运行。 RUN [ESC]：运行游戏[暂停]。 RESET：重置游戏。 SAVE STATE：保存游戏进度。 OPEN STATE：载入游戏进度。 PICK STATE：选择存档位置 QUIT：退出本模拟器。
	CONFIG 菜单： 这里可是最重要的地方了。 INPUT #1：是用来设置1P的控制器的。也就是玩家1是用键盘还是手柄。 INPUT #2——INPUT #5：同上边的类似。 ADD-ONS：就是设置其它SFC的外部设备，比如SFC专用鼠标什么的。 OPTIONS：选项设置，很重要的地方，详细说明见后边。 VIDEO：模拟器的显示模式设置，详细说明见后。 SOUND：模拟器的声音设置。
	CHEAT 菜单： ADD CODE：添加金手指代码。 BROWSE：浏览已经存在的金手指代码。 SEAARCH：搜索需要修改的数值。 这三项只有在有游戏载入的情况才可以使用。



NETPLAY 菜单：

这里是模拟器连网游戏的设置，就一个选项。详细说明见后边。



MISC 菜单：

这里是一些杂项的设置。

GAME KEYS：这里是设置模拟器用到的快捷键的地方，你可以手动更改它们。

GUI OPNS：这里是设置模拟器的界面的，包括背景颜色和窗口位置等的设置。

MOVIE OPN：就是一个游戏的录象和播放设置。

KEY COMB：设置组合按键的地方。

SAVE CFG：把所有的设定保存下来。

ABOUT：这里是模拟器的版本信息和作者说明。

现在，我们来说说上文提到的几个需要详细说明的设置。



LOAD GAME（载入游戏）：

这就是载入游戏的窗口，左边是游戏ＲＯＭ的文件名，右边是目录和驱动器列表，需要的话就双击相应的项目。在游戏名上双击或点那个LOAD就可以运行这个游戏了。



点MISC→GUI OPNS打开GUI设置窗口（如图右）。

也没什么特别需要注意的地方，就按照上图所设置的那样设置吧。我个人比较喜欢那个SNOW EFFECT。



点CONFIG→INPUT #1打开输入设备设置窗口。

现在这里是模拟器默认的按键设置。

选中KEY/JOYSTICK然后点SET键来指定使用键盘/手柄，然后再点SET KEYS键来指定按钮。

如左图所示，依次输入你要定义的按键：UP上、DOWN下、LEFT左、RIGHT右、START开始、SELECT选择、A键、B键、X键、Y键、L键、R键

这样就把1P的控制器设置好了，其它的就依次类推。

点CONFIG→OPTIONS打开模拟器选项窗口。



MAX FRAME SKIP：最大跳帧

AUTO FRAME RATE：自动跳帧

NEW GFX ENGINE：新的GFX图像引擎

MMX SUPPORT：MMX支持

USE PL3/4 AS PL1/2：PL3/4作为PL1/2来使用

HIGH PRIORITY MODE：高优先权模式

FPS AT PROGRAM START：程序启动时显示FPS

USE 30HZ FOR TURBO：使用30HZ加速

ENABLE GAME CLOCK：启用游戏时钟

TOGGLED FAST FWD/SLWDWN

SRAM CHECK+SAVE SRAM：检查+保存

OLD GFX MODE 2：使用旧的GFX模式2

START AT LASTEST SAVE：从最后保存的游戏开始运行

AUTO STATE SAVE/LOAD：自动存档/取档

DON’T SAVE CUR PATH：不要保存当前的路径设置

DISABLE SCREENSAVER：禁止屏幕保护

USE ALTERNATE TIMER：使用交替的计时器

以上是这个窗口的选项，需要的就选中吧。

点CONFIG→VIDEO打开显示模式设置窗口



呵呵，看到没，我加了50%的扫描线，效果就和电视上的一样啦。

VIDEO MODES：显示模式

512x448 DR WIN：就是目前使用的模式。

LEGEND：示例

S=缩放到适合屏幕

R=和屏幕匹配

D=允许2xSAI、高分辨率等等

WIN=窗口模式

FULL=全屏模式

SCANLINES：扫描线

FULL：全部

2xSAI ENGINE：2xSAI引擎

SUPER EAGLE ENGINE：超级雄鹰引擎

SUPER 2xSAI ENGINE：超级2xSAI引擎

INTERPOLATION：插值

GRAYSCAL MODE：灰度缩放模式

VSYNC：垂直同步

点CONFIG→SOUND打开声音设置窗口（图如下页）

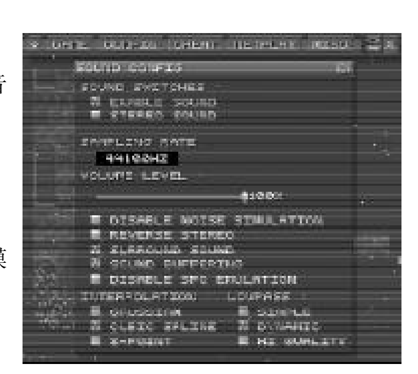
SOUND SWITCHES：声音开关

ENABLE SOUND：打开声音模拟

STEREO SOUND：使用立体声

SAMPLING RATE：采样率（用鼠标点那个数字就可以更换采样率，建议使用44100HZ，这是CD的品质）





VOLUME LEVEL：音量

DISABLE NOISE SIMULATION：禁止噪音模拟

REVERSE STEREO：反向立体声

SURROUND SOUND：环绕声

SOUND BUFFERING：声音缓冲

DISABLE SPC EMULATION：禁止SPC模拟

INTERPOLATION：插值

GAUSSIAN：高斯

CUBIC SPLINE：立方曲线

8-POINT：8-点

LOWPASS：重低音

SIMPLE：简单

DYNAMIC：动态

HI QUALITY：高品质

开始游戏

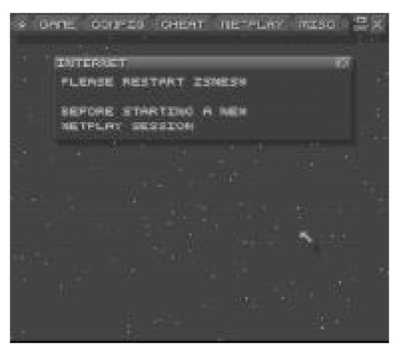
上面的基本设置都已经完成了，以后就不需要再设置了。稍嫌罗嗦了点，可这都是基础的工作啊，这个模拟器的使用可以说是最简单了。打开模拟器，然后点**GAME→LOAD**选择你要玩的游戏的名字或ROM编号，双击就可以运行了，在这里，有个小窍门，如果你是在窗口运行的话（目前我们设置的就是），请按键盘上的ALT+Enter键就可以切换到全屏模式下运行了。如果需要暂停或是调整菜单设置的话，按键盘上的ESC键就可以了。

你可以随时更改模拟器的设置，一般都是马上生效的。你要做的就是按Esc键，然后修改设置，然后再按ESC键回到游戏就可以了。这点有一些象NeoRageX。就这么简单，只要是把模拟器配置好，即使更换操作系统也没事。

连网游戏

要想连网游戏，前提是双方必须都有这个游戏的ROM，而且，ROM名字必须一样，比如SF8192.078这个游戏。两人的ROM必须是同一个名字，必须是SF8192.078 ，不能一个是SF8192.smc或SF8192.zip。总之，要是*.smc就都是*.smc，要统一。

Zsnes自己内建的有连网服务器和客户端，可以直接连网玩。方法是：点**NETPLAY→INTERNET**如果是第一次使用这个功能的话，会出现这个画面：



你需要退出模拟器，重新打开才能使用这个功能。下面是重新运行Zsnesw后选择该项的画面：

PORT：端口，这项基本上不用改，就保留默认的数字就可以了，7845

NICKNAME：昵称，也就是你的名字

START AS SERVER ：这个是创建服务器端的按钮，需要建主机的就按这个

CLIENT OPTIONS：客户端设置

IP：如果你是客户机，就需要在这里填入主机的IP 地址，然后点下边的那个按钮就可以连到主机上了

CONNECT TO SERVER：连接到主机的按钮

YOUR IP：这里显示的是你现在的IP地址，如果你是主机的话就告诉别人这个IP地址好让他们加入

ALLOW UDP CONNECTION：允许UDP连接

服务器端的样子：



服务器建立成功，等待客户机的加入。下面是客户机加入后的样子。



这时候，双方任何一个人点菜单上的GAME→LOAD ，找到要连的游戏名就可以开始了。记得在游戏里要选双打哟。

这个窗口的一些说明：

上边的那个大窗口是聊天的地方，只能用字母，不能用汉字。

PLAYER SELECT：选择游戏者。下边是12345这几个数字，1就是你使用1P，2就是你使用2P，一般主机是1P，客户机是2P。当然，你也可以换过来。

LATENCY：延时设置，默认是3，你可以根据自己的实际网速来调节。

SAVE DATE：保存游戏数据。有3个选项：NONE：无，LOCAL：保存到本地，REMOTE：保存到远端机器上。

BACK BUFFER：后台缓冲。最好选中。

DISCONNECT：断开连接。

关于ZSNESW.CFG这个文件的说明

这个文件是Zsnesw的配置文件，和Zsnesw.exe在同一个目录内。里面保存了模拟器所有的设置信息。你可以使用Windows自带的Notpad记事本来编辑这个文件。

其中唯一个需要你手动来改的项目就是：SaveDirectory=这一项。等号右边默认是空的。这是设置模拟器保存游戏存档的路径的。默认是保存到和游戏ROM同一个目录中。如果你想把存档和游戏ROM分开的话，比如把存档放到SAVE目录中，就请手动把路径写进去吧，比如：SaveDirectory=D:\emu\ZSNESW\save

关于天外魔境和星之海洋这样的游戏的模拟

《天外魔境ZERO》，英文名称：Far East of Eden Zero，SFC上面的48M大作。由于使用了叫做SPC7110的DSP特殊芯片的加密技术（注：《星海传说》、《少年街霸2》使用的叫SDD1芯片，《大贝兽物语2》使用的叫S-RTC芯片），无法被正常的模拟器所支持.据参与破解的Dejap小组称，该加密技术类似于CPS2基板的加密技术，因此必须用类似于CPS2的XOR文件的破解方法，即通过XOR文件在内存中的异或运算，来得到正确的Rom，从而被模拟器支持。

要想正常运行这个游戏，必须有这个游戏的原始ROM文件，还要有专门的图





像破解文件，二者缺一不可。在这里要注意的是：ROM文件你可以放到任何你愿意的地方，但图像破解文件必须放在模拟器的存档目录中。模拟器默认的存档位置是和ROM在同一个目录。除非你象上面说的那样，手动更改了模拟器默认的存档目录，你就需要把这个图像破解文件整个放在你指定的存档目录里。针对这个游戏，破解文件都放在一个叫Feoezsp7的文件夹中。

举例来说：我的设置是这样的：

ZSNESW.CFG这个文件里的

游戏存档目录**SaveDirectory**=D：\emu\ZSNESW\save

游戏ROM的目录**GameDirectory**=D：\emu\ZSNESW\ROMS

zsnesw
roms
Save
Feoezsp7
sfa2sdd1
Socnsdd1

所以我的目录结构是这样的：

这里面的Feoezsp7是《天外魔境》的图象破解包目录，sfa2sdd1是《少年街霸2》的图象破解包目录，Socnsdd1是《星海传说》的破解包目录。

这三个游戏现在都可以正常运行。只有《天外魔境》第一次运行时要注意：

Load游戏Rom(Far East of Eden Zero (J).smc)后，会出现一个Backup出错的提示，不管它，按A键继续，它会检测SPC7110芯片的各种参数，之后会叫你关电源重启。Reset后重新进入游戏，怎么还是Backup出错？这次是按B键，又是SPC7110芯片的检测，此时第二次Load游戏。令人怀念的游戏厂商标题画面HUDSON终于出现了。这就正常的进入游戏了。见下图解：



提示按A键继续　第一次提示关电源重启　选择GAME→RESET

点YES钮　提示按B键继续　第二次提示关电源重启



第二次选择GAME→RESET



第二次按YES钮



游戏正常运行了

下面是一些游戏的截图













罗哩罗嗦的说了半天，可能有人都已经看晕了，是不是感觉这个模拟器好麻烦啊~~，呵呵，说了那么多，其实就是想把这个模拟器所有的功能都告诉大家，这样大家以后在使用中万一出现了什么问题，也就不用找人问了，看看这里就可以了，哈。

本文在构架上和内容上还有许多的缺陷，希望广大同行和爱好者多提意见。

附：

《模拟地带》官方网站：http：//www.emu-zone.net/

Zsnes官方网站：http：//www.zsnes.com/

Zsnesw v1.337下载地址：http：//www.emusun.net/emus/sfc/zsneswv1_337r1_06.zip

本文作者网站：http：//www.emusun.net/

任天堂官方网站：http：//www.nintendo.com/

微软的DirectX 8下载地址：http：//www.microsoft.com/directx/

Forgotten采访记录——中文译文

文：Emu-Zone/Leaf

编者按 Forgotten是一个不太起眼的人，但正是他开发了GameBoy/Color模拟器Visual Boy，接着在任天堂发布GBA主机后再开发了Visual Boy Advance，作为目前最强的GBA手掌机模拟器，相信读者一定有很多疑惑，让我们来看看这份来自国外网站Emu4Ever对Forgotten采访记录的中文译文吧。

Emu4ever(以下简称E)：你为什么会想到要开发Visual Boy Advance这个模拟器的，是在什么时候？

Forgotten(以下简称F)：我是在二月份开始开发Visual Boy Advance的，因为那时我发现有些网站上有关于GBA主机芯片的信息和一些存储器的记录。从那时起我就在为Visual Boy Advance能正常运行游戏的demo而持续工作，我当时是把它作为一个新的挑战的开始，就象以前开发VisualBoy一样，是一件烦人的工作。现在VBA已经完全取代了VisualBoy,并且比VisualBoy增加了许多功能。

E：那个时候你是一个人独立工作的吗？

F：不，我还有些朋友和我一起工作，象Costis和KVA，还不包括时不时得一些其他人的帮助（例如：bugs报告、信息收集等）。

E：你希望有人对你工作提供帮助吗？

F：目前来说我还不需要太多人的帮助，将来可能会需要。

E：你对Game Boy Advance这个收费模拟器有什么看法？

F：一个简单的商业模拟器对于我来说并没有什么意义，除非它包括了一系列完整的用于开发的调试组件。对于昂贵的任天堂开发工具包来说，一个好的模拟器调试器和动画编辑工具组件可以节省一大笔钱。

E：是什么使Visual Boy Advance比其它的模拟器运行的更快速？

F：我想这并不是每一个人的观点，但是Visual Boy Advance是基于Intel编译器而编译的，因此 对于PIII电脑来说可以产生更快速的代码。我想一些其它处理器的延迟情况也是因为这个原因所造成的，但目前来说我分不出多余的







时间来针对其它处理器进行优化。

E：对于lamers或用户方面有什么问题吗？

F：现在的模拟界中是有一些人不懂得什么是尊重别人，我经常会收到一些lame邮件索取商业游戏和cheat什么的，也经常被要求制作针对某个问题的补丁。制作模拟器仅仅是我的个人爱好而已，这并不能为我支付任何帐单。

E：你在制作这个模拟器的时候遇到的最大问题是什么？

F：是没有任何文档可供参考的特殊硬件。

E：在你制作的模拟器中你加了一些有趣的屏幕过滤功能，象运动模糊模式：

A）制作一个新的过滤器是否有一定的难度？

F：并不是如此，过滤器是基于超任模拟器Snes9x模式的，因此任何人都能制作一个我所包括在内的过滤器。

B）在不久的将来是否会有新的过滤器加入？

F：目前我还没有计划制作新的过滤器，但如果有人能捐献一个完美的过滤器，我当然会把它加入其中。

E：现在还有什么功能或是选项没有被模拟？

F：BIOS中的声音功能和多用户连网模式没有被模拟，当然还有些不太明显的部分也可能导致问题的产生，就象我还没有能理解的当用户代码试图访问BIOS区域时的问题。硬件方面，在图像绘制期间可能会改变一些存储器的记录和屏幕的显示模式，但是当会明显降低速度的时候，这样的修复就变的没有什么意义了。

E：一个老问题，Visual Boy Advance和Game Boy模拟器开发的程度？

F：Visual Boy Advance80%，因为缺少一些BIOS的模拟和连网功能，至于Game Boy模拟器已经有98%，只缺少连网功能和纠正一些bugs而已。

E：有没有可能VBA模拟其他的硬件（例如：Wonder Swan等）？

F：目前来说还不可能，我现在正把精力集中于问题的解决并使之更适合于开发者上。

E：现在你是否还有其它的项目要做？

F：没有，Visual Boy Advance是我现在唯一有时间去为之付出的。

E：有什么话想要对模拟界的朋友说吗？

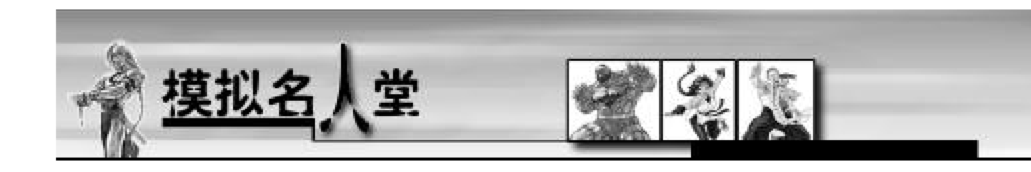
F：不断努力，并请尊重和帮助模拟器的作者。

E：对于之前放出Game Boy Advance模拟器的做法你有什么想法？

F：CPU并不是私人所拥有的，因此这不成为什么问题，内部存储器和内存的分布信息也可以在某些站点上从开发人员那获得。

最后感谢Forgotten接受采访，同时也祝Forgotten开发一切顺利。





PS2模拟器PCSX2的作者访谈

——中文译文



文：Emu-Zone/leaf

编者按 2002年是不平常的一年，3月一天第一个真正的PS2模拟器PCSX2出现了，虽然目前还不能运行商业游戏，只支持一些PS2游戏的小DEMO，但是它象征着模拟界一个新的阶段的到来，5年前第一个PS模拟器诞生，虽然过了5年PS模拟还未达到100%完美，但是Pcsx2的出现意义非凡，希望这是模拟界的一股东风。另注：国人李可文正在开发自己的PS2模拟器DreamPS2，目前还未有任何消息，但还是祝李可文开发一切顺利。

另外让我们来看看:国外站点Connect Emulation站对Pcsx2的作者Shadow的中文译文吧，真心希望每一位模拟器爱好者喜欢。

CEN：首先非常感谢你们两位接受Connect Emulation的采访。另外还希望Shadow接受我们迟来的生日祝福。Pcsx2可以说是一个非常好的生日礼物了。能谈一下你们自己和你们目前的工作情况吗？

Shadow:我今年21，还是一名本地大学的学生。电脑并不是我的专业，我的专业是经济学。Pcsx是我在模拟界中的第一个成果，并且我认为这是一个不错的开端。Pcsx2的出现也是如此。在我考试期间的某一天，我开始观察ps2的硬件并想开始着手写一份Disasm。结果的产生是通过不同思考而来的……从一份disasm，我开始编写关于R5900的解释器并从基本代码一步步作起。当编译器变的越来越完善时，linuzappz开始和我一起开发并且在完成第一个GS后，Pcsx2已经可以运行几个基本的ps2 demos了。目前的进展情况十分缓慢，但是我们已经掌握了ps2的本质情况和一些可以被改善的地方。



Linuzappz: （没有回答）



CEN:你是如何模拟PS2的硬件的，这困难吗？考虑到模拟器是通过与ps2 demos相反的引擎做成的。

Shadow: ps2的硬件并没有被模拟，主要是一部分而已。感谢上帝我们从大量的ps2 demos和Dreamtime’s指南处（大部分是关于GS和GIF的信息）得到很大的帮助，当然Linuzappz掌握着相反的引擎。

Linuzappz:由于我们已经编写过ps的模拟器（pcsx），对于ps的模拟有许多宝贵的经验，并且ps2有一个和ps差不多的处理器（mips I），不过要复杂的多（mips IV）。所以Shadow可以编写（当然需要一个很棒的编译器）并把Pcsx一部分代码（主要是架构）加入Pcsx2中，在那之后他问我是否需要帮助，那时我正在制作GS的插件和使3stars的demo运行的工作，我觉得这并不是很困难，但事实是这根本不是一件容易的事 。

CEN:你们使用的是哪种类型的引擎（能否说的详细一点）？

Shadow:我们使用的编译器是一种兼容性非常好的cpu核心。这意味着我们能在任何时候对？进行解码。虽然很慢但这不失为一种具有很强兼容性的方法。当然在Pcsx2中存在一个重编译过程，但目前还没有完成，进展十分缓慢，大部分时间只能使用代码编译器。

Linuzappz:我们是通过VC++6.0编译的，用的C语言

CEN:在图形方面你们是用什么API（“应用程序平台接口”），OGL还是DX?

Shadow:我比较喜欢用Opengl,因为我用的显卡是NVIDIA Geforce 2MX。Linuzappz有一块S3的显卡，我想他可能喜欢用DD，但是这不支持最新的Opengl hehe……

Linuzappz:我们使用GS的插件，目前我们只有一个，是GSsoftdx（基于DX的软件编译）。

CEN:Pcsx2对系统的最低要求是多少?

Shadow:就我所知的，我是在PII600的机器上工作的，并且情况良好，但具我估计想要完美运行的话至少需要3GHZ的芯片!



Linuzappz:目前你至少需要一个PII+64M内存的电脑。

CEN:你们是否考虑过你们的BIOS一旦能运行商业游戏后，SONY会为此作出的反应（就象bleem vs sony）?



Shadow:说实话我真的不太了解sony……时间会证明的。（希望sony的律师们不会看到这个）

Linuzappz:我不这样认为，ps模拟器同样需要一个bios,sony也并没有因为这个而与我们进行过任何联系，sony只是要停止那些商业的模拟器。

CEN:你们是出于什么目的开发Ps2模拟器的（-PCSX2-）

Shadow:这是一种挑战，现在有其他人也在开发PS2吗？

Linuzappz:我想是因为我喜欢编译，而PS2正好是一个非常好的挑战。

CEN: Linuzappz能谈谈你在pcsx2的开发中负责什么工作，还有你以前在模拟界的工作情况吗？

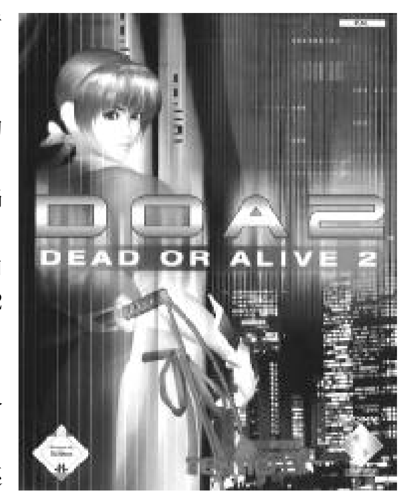
Shadow:事实上linuzappz是整个项目的领导者，是pcsx2的核心人物。我只是一个lamer（所以要有问题发mail给linuzappz ok?）

Linuzappz:我负责编译bios HLE，一些硬件的材质，插件系统，重编译，当然还有使bios真正的运行起来，我是主要的开发人员。关于我自己，我最初是Sope（linux psxemu）的程序设计人员,随后我为linux上fpse工作的一段时间，制作一个GPU的插件（GPUdx7）直到shadow要求我帮助他为Pcsx工作为止。

CEN:将来Pcsx2是否会在运行Ps2之前运行Psx游戏？

Shadow:Pcsx2的将来……很难说。只能让时间来说明了。

Linuzappz:关于ps2我仍然有许多不清楚的地方。



CEN:有多少人正在编写图形引擎？

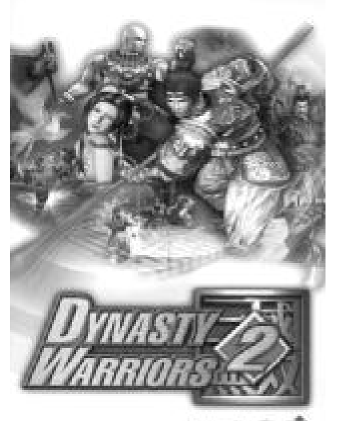
Shadow:我已经联系了一些psx插件的制作者，但我还没有得到一个插件的样板。

Linuzappz:我知道除我之外有两个编程人员会为此工作（希望以后能有更多）。

CEN:你们是否需要beta版的测试者（如果可能我很乐意成为其中之一-我有10个PS2的游戏）？

Shadow:beta版的测试者？可能吧。我们还不是很清楚毕竟项目仍处于早期阶段。

Linuzappz:目前还不需要，模拟器还



不能正常工作。

CEN:你们是否考虑过在模拟器完成之后把它移植到其它的平台上（例如：DC,Linux,BeOS）？

Shadow:我们打算把它移植到linux……其它平台还没想过（ps2移植到DC？这需要一个地狱级的速度，我不认为DC有这个能力）。

Linuzappz:我们能肯定的是Pcsx将被移植到linux。

CEN:你们是否考虑过集成一个Ps2的movie播放器去读取.pss和.Str的文件（Psx）？

Shadow:现在谈这个还太早。我们会考虑的。

Linuzappz:我想不会。

CEN:在你放出第一个版本之后，模拟界对此有什么反应？

Shadow:我已经看到了好的和坏的反应。我想这只是时间的问题。

Linuzappz:大部分的人对此的反应是好的，但有些人好象不太喜欢我们。

CEN:你们是否会把Pcsx和Pcsx2并入一个模拟项目？

Shadow:这没有什么必要，Pcsx是一回事，而Pcsx2是另一回事。

Linuzappz:不会，Pcsx仍然将作为一个独立项目存在。

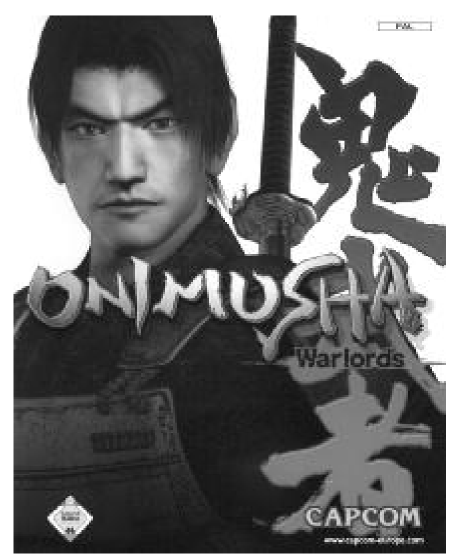
CEN:Shadow & linuzappz你们最喜欢的Ps2游戏是哪个？

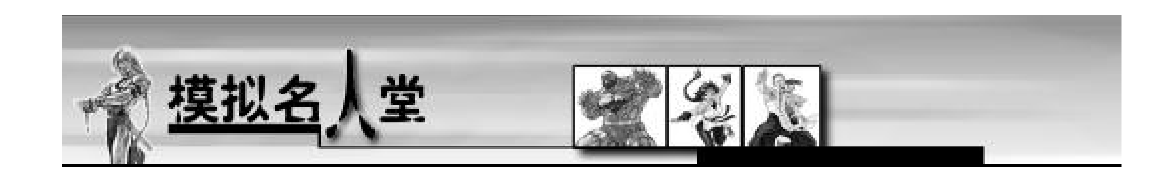
Shadow:事实是我没什么最喜欢的游戏，不过对GT3和《铁拳》特别版有点兴趣。

CEN:你们有没有想过试着模拟X-box或是Game cube?

Shadow:模拟X-box？买一块Geforce3装上，你的电脑就是了。至于Gamecube我真的没有考虑过，pcsx2已经使我的空余时间剩下不多了。

最后再次感谢你们接受Connect Emulation的采访，并祝你们好运。





Aaron之《MAME的记忆》

◆作者： Aaron Giles
◆翻译：无声模都

编者按 相信大家看过了模拟地带第一期上的Aaron 之《MAME的记忆》第0、1、2部，经过这些时间的重新翻译和整理后最后两部也终于放出给大家查看了，希望大家看的开心。另注：Aaron这个老兄是数十位MAMEDev中最大腕的几个之一，另外几个当然要算 Luca Elia和Bryan McPhail以及教父 Nicola Salmoria了……

译者序 如果因为看见了这些 Pac-man 的图片就以为这些都是给老古董看的，也许错了。God of MAME 写的这些字里行间传达着他的智慧，他的追求。

如果在读这篇自传的时候你能有一次会心的微笑，Aaron 的目的就达到了 我翻译的时候可是笑了好几次哦。

第3部：追寻Color PROM之路

在MAME开发的早期阶段，更有意思的事情是color PROM（以下暂译色盘PROM）的问题。在许多早期大受欢迎的游戏中（这些游戏才是MAME真正关注的），美工只能使用一套有限的、不可替换的颜色。这一套固定的颜色称作palette（色盘），意思直接衍生自画家的调色板。

比如说，Pac-Man。如果你很有耐心的坐下来仔细观察这个游戏使用到的不同颜色，你会发现游戏刚好是用了16种不同的颜色。16色中的每一种颜色都是由红，绿，蓝三原色不同的比重所确定的，这些保存在色盘PROM中，这是一个容量非常小的ROM，仅包含颜色信息。回到Pac-Man上来，这是全部16色的抓图：



色盘PROM的存储结构如下：

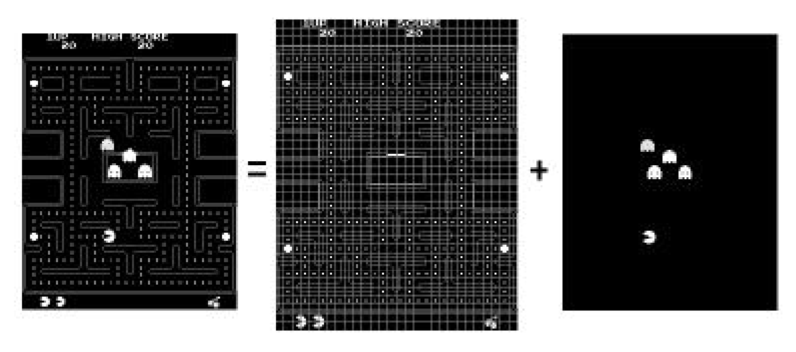
位元	7	6	5	4	3	2	1	0
颜色	蓝	蓝	绿	绿	绿	红	红	红

红色和绿色各占3位，蓝色占2位。这样色盘中的每一种颜色一共需要8位来表示，这些数据保存在一个足够提供16x8位的色盘PROM中。

另外： Pac-Man以及其他很多游戏使用了所谓的3-3-2色彩域（3位红,3位

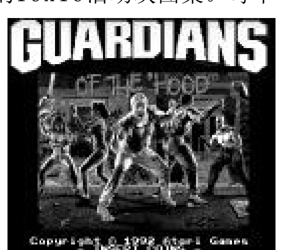
绿，2位蓝）。一般而言，如果颜色位数不够用的话，首先减少蓝色，然后是红色部分。这是由我们人类感知色彩的原理决定的：我们对于亮度的变化远比颜色的变化要敏感。当我们观察一种由红绿蓝混合而成的颜色的时候（就是指电视屏幕或者计算机屏幕），亮度的构成比例大约是：6成绿，3成红，1成蓝。这样，如果蓝色的比例减少了一点，对于亮度敏感为主的视觉来说几乎是微不足道的。

OK，回到我们的主题上来……在前一部分我说过，大多数在70-80年代开发的游戏使用了两个图层。背景图层由一张表格构成，一般8x8象素为一格。比如，Pac-Man画面的宽度是224点，高度288点，所以就是28x36格。在这个背景图层之上是“sprite”（活动块）图层，这些通常是一些可以放在画面任意坐标位置的物件。这张图说明了Pac-Man中典型的两个图层：



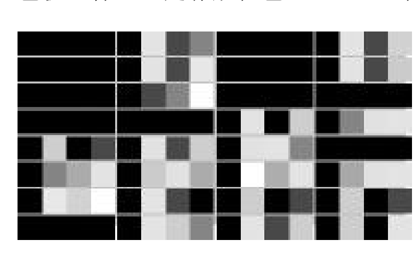
左边是最终组合的画面，中间这张图是只有背景的表格。我把图稍稍处理了一下，你可以看见格子的边界。请注意，实际上真正不同的格子相当的少；大多数格子反复使用同样的几个8x8图形。右边表示了活动块。在Pac-Man中，活动块只有Pac-Man以及四只鬼。想想这些东西何以能够随意的在全屏幕运动，你就可以理解使用活动块图层的优越，有了它，物件就可以完全自由的移动。

那么这和颜色有什么关系呢？嗯，每个背景块以及每个活动块都是从一组预定义的图像片断中选择出来的。在Pac-Man的主板上有一个ROM存放着256个独立的8x8背景块图案，还有一个ROM存放着64个分离的16x16活动块图案。每个背景块或者活动块的象素都是以2位来描述的，也就是每个点可以有四种可用的颜色。对于活动块而言，限制就更加严格一些，因为四色中的某一色必须用来表示“透明”，就是你可以透过它看见下一层的颜色。比如说，Pac-Man张开嘴的时候，你可以看见空出来的背景。



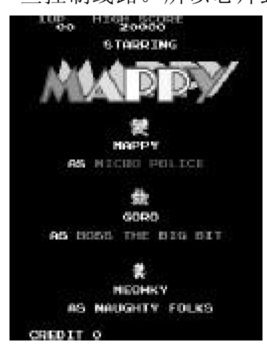
那么，每个背景块和活动块可以有4种颜色。但是

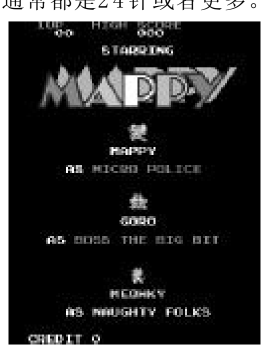
如果无论何时只能有4种颜色，那么画面将会惨不忍睹。你可以从上面的抓图看到，活动块使用的颜色明显多于4色。而且，有16色可供选择的，如何用只有4色的背景块和活动块显示出所有的颜色呢？答案是colortable（暂译配色表）。配色表提供4色映射成为全16色色盘的对应关系。这是Pac-Man配色表的抓图，和调色板一样，也是存放在色盘 PROM中的。



如果你数一下,4种颜色一共可以有32种组合。这个映射表的每一种颜色都是从第一张色盘抓图中的16种中选出来的。32乘以4等于128个配色表单元，每个单元需要4位宽度来寻址色盘提供的16种颜色。由于有32个配色表单元，选择其中之一需要5位（32=2^5）来表示。这5位可以由游戏程序为每个背景块和活动块独立指定。这样一来，就可以控制画面上的每个背景块和活动块到底使用哪一套4色配色表了。

我为什么要说前面的这么一堆话呢？ 在MAME的早期，色盘PROM是非常罕见的。当时存在的ROM dump主要是大容量程序ROM和图形ROM，没有人会关心这些不起眼的色盘PROM。它经常被忽视另一个原因是，从电路板上看，这些色盘PROM长的几乎和所有其它的非ROM TTL（译注：Transistor-Transistor Logic， 晶体管-晶体管逻辑电路）芯片完全一样。比如有个典型的程序ROM可能包含千字节的数据，要指定这块芯片中的地址，需要11个地址位（211=2048=2k）和8个数据位（1字节=8位）。这加起来就至少需要19针，还要加上其它一些控制线路。所以芯片封装的时候通常都是24针或者更多。





相对的，一个色盘PROM可能会有256个4位宽的单元。这样，就需要8条地址线路（28=256）和4条数据线路，即12针加上其它控制线路。总共可能是16针。那么如果我告诉你，一块板子上同样用16针的标准TTL芯片有几百个，你怎么想？ 而



且，这些我们需要的PROM的封装尺寸和标准的TTL丝毫不差。所以，除非你知道到找的部分，不然很容易忽略掉这些色盘PROM。

最后一个寻找色盘PROM的障碍是它们一般直接焊在电路板上，要读取其中的内容，必须先拆下这个芯片，读出来以后再重新接上去。如此很容易损毁一块正常工作的基板。

那么，我们注定是没有色盘PROM可用的了，怎么办呢？ 呵呵，我们自己做了！ 实际上，这是我在写自己原创的Mappy驱动的过程中不得不解决的最艰难的问题之一。我在PlaySation上花了很多小时玩增强版的Namco Museum Vol. 2，仔细的观察游戏中的颜色，然后再跑回我的电脑，尝试重现同样的颜色。这是一项艰巨的任务，我来说说吧。首先，你得找到当前画面的每个物件在使用的是哪一个配色表单元；然后，你要去观察背景块和活动块象素中的数据，找出4色中的哪一种颜色指向了那个单元；最后，将其对应关系映射到色盘，而且必须发挥你的视觉极限，微调这些色盘中的颜色和原版画面尽量的接近!

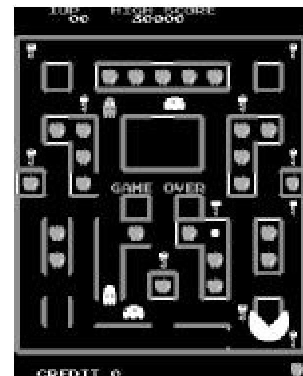
作为结束，我要说，我有充分的理由感动我自己。我得到了非常接近原版的色盘。上页图是MAME 0.26的截图，这是支持我的Mappy驱动的第一版MAME。右边则是很新的MAME版本。可以注意到，唯一真正的不同就是分数的颜色。而且这不是别的，而是由于Namco Museum的问题，看起来Namco在炒冷饭的时候加了些佐料。可能是由于他们觉得这样看起来更漂亮。理所当然的，这又一次证明了一款商业模拟器并不保证一定有100%的精确度。

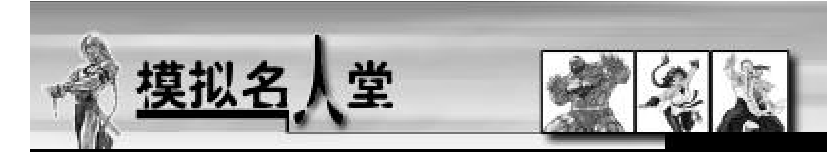
如果你回头去看早期的 MAME 版本，你会发现有很多游戏的颜色不精确。大多数这些驱动的配色表和色盘都是人工做的。好在现在色盘PROM已经得到了高度的重视。在一群坚韧不拔的人的努力下，MAME终于为其支持的大多数游戏补上了正确dump的色盘PROM，其中包括Mappy（不用我说了，这是最重要的一个，嘿嘿。）

第4部：通用硬件很好玩

关于这些老的街机游戏，有一件事情已经很明确，就是这些游戏的硬件基本上都是用一些通用成品组装的。真正不同的部分是软件，而非硬件（尽管有些情况下——特别是那些极品古董——硬件是专门为特定游戏设计的）。

正是由于这种通用件的广泛采用，令MAME成为如此强大的模拟器开发平台。最新版本的MAME已经支持了超过50种不同的CPU以及近50种不同的

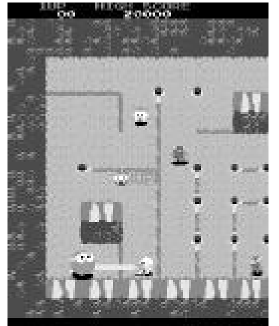




声音芯片。以至于现在如果你随便找来80年代到90年代早期尚未模拟的游戏，你会发现它的CPU和声音芯片已经被模拟了。你要做的是解决图形硬件，以及各个部分该如何编集在一起。相比当年，现在真是简单的多了。

回到MAME的传说中来，1997年7月，完善Mappy驱动的一个重大挑战是让它支持声音。我已经说过了，必须搞清楚Namco是如何将他们的3音源声音系统（用于Pac-Man、Galaga、和Dig Dug）转换成8音源声音系统的。在此之后，我发现还有一款Namco的游戏没有声音，巧合的是，它也用了6809作为主CPU，而不象其它的游戏用的都是Z80。

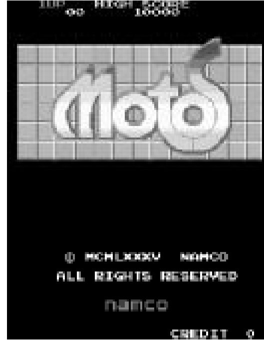
那个游戏是Super Pac-Man，当时已经由John Butler提交给MAME，他和我一样是MacMAME的狂热者。实际上，John提交了整个6809 CPU核心，现在回顾一下，这是一项相当重大的贡献！ 6809 CPU被街机厂商广泛采用，包括Williams、Namco、Konami、Exidy、雅达利以及许多其它游戏制造商。



原先由John提交的Super Pac-Man驱动没有任何声音支持。但是我在想：它能不能用那个为Mappy做的声音系统呢？很快我就发现游戏在不断的在试着生成声音，识别Mappy用的命令格式。这是我第一次在MAME中体验两个游戏共用同一硬件。当我把自己为另一个游戏写的声音系统挂上Super Pac-Man驱动的时候，初次试运行就听见了几乎完美的效果！我发现自己不由自主地在颤抖……

接下来发生的事情提供了更多的启示。当时，另一个街机模拟器的作者JROK，自己开发了一个独立的Mappy模拟器，它支持了一款我从未听说过的游戏：Dig Dug Ⅱ，而且，很明显从Mappy到Dig Dug Ⅱ并不是很困难。

所以，有了这个闻所未闻的游戏的最新dump以后，我试着将其对应到已经为Mappy写的slot（？）中，不过ROM并不是100%的匹配。首先，Dig Dug Ⅱ的主CPU的程序码段比Mappy要大8k。而且，活动块的图形数据也要大两倍。



额外的程序码段很好办。因为很巧的，6809处理器有一个约定：内存的高位区的内容必须包含指向一些重要内存区域的指针，比如初始化的构造代码在哪里，在某个中断调用时应该执行什么代码。对于大多数使用6809的街机而言，这意味着总是有至少一个ROM映射到那些高位地址，并且在ROM的末尾应该有地址的列表（这些列表有时称为“vectors”，不要和矢量街机



监视器混淆了！）、（译注： vector是一种地址，它通常指示处理器执行一个服务例行程序。）如果看到这段列表的话，你一定会很容易认出的。

所以，一旦确认了vector，就可以代入Mappy中相应的ROM内存页面。还有一个额外的6809程序ROM可以很自然的切入第一个ROM以下的地址空间。这些都做好之后，可以开始在模拟方面有所进展了，代码的执行也如预想的那样。当然，Namco的老习惯，第一只拦路虎就是I/O芯片，在Mappy中我已经解决了。因为Namco不希望机厅老板通过简单的ROM交换来“升级”游戏，每一款游戏都有一块不同种的I/O芯片，但是其工作方式都非常相似。只要做一点逆向工程就可以把代码传到I/O芯片初始化，然后游戏就启动了！

当然，还有些不完美。看了一下游戏的演示模式，我发现活动块的描绘并不正确。我这才想起来这游戏的活动块图形数据比Mappy的大两倍。因此，活动块索引表需要额外的一位用来访问剩下来的活动块。方便起见，额外的那一个位存放在活动块索引表中某个合理位置，掩码相应的活动块就可以正确的显示了。

接触这些使用通用件的游戏之后，很容易发现某个游戏往往用不到硬件的所有功能。比如Mappy，当在画面顶端的时候，你仍然可以在房子中四处活动。这时候，通常应该在背景之上的活动块图形有时候会描绘在背景之后。我写Mappy驱动的时候并不是十分肯定这到底是怎么回事，所以我猜测只有画面顶端的那一部分区域是这样处理的，这样处理就有了正常的效果，我也就假定已经正确。

现在我们有了一个基于同样硬件，并且基本正常执行的Dig Dug Ⅱ驱动。在标题画面，标题看起来应该象是从一面看不见的墙后面升起的。但是在MAME中，标题是完全可见的，粗看上去找不出什么原因。研究过贴图数据以及活动块列表之后，发现贴图数据中有一位是用于画面中间的某一块图形的，而且，这一位也被用于Mappy的画面顶端。由此我可以推断，背景贴图中的这一位是用于标记在某一块屏幕区域，背景贴图需要描绘在活动块之上。经过一些尝试，我解出了这种切换的确切规则，两个游戏的视频显示都正常了。



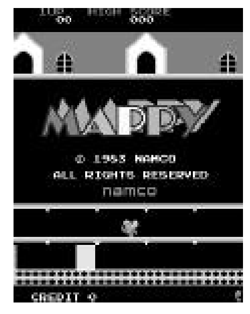
另一个使用通用件的好处是，一些具体硬件信息不明的游戏可以成功的运行在通用平台上，而且并不罕见。对于街机厂来说，重用现有的硬件来设计新游戏肯定是更廉价的。主要的劣势则在于这样做出来的游戏可能会感觉单调，没有特





色，而且更可能被盗版或者私自换掉ROM，这会影响基板的销售。但是当一个新游戏的设计处在开发期的时候，常见的做法是，为其定制新的PCB之前，先把新游戏做在现存的硬件上试运行。而且，如果公司对游戏是否会成功没有把握的话，重用现有硬件平台也可以避免经济风险。

事实也证明，至少在美国，Namco还制造了一些这样资讯不明的游戏，使用和Mappy相同的硬件。实际上，在PlayStation的Namco Museum出来之前，我们很多人从未听说过这些游戏！ 第一个是名为Motos的，我修改了I/O芯片部分以及一个视频上的奇怪问题，然后就顺利的加入了Mappy的驱动。

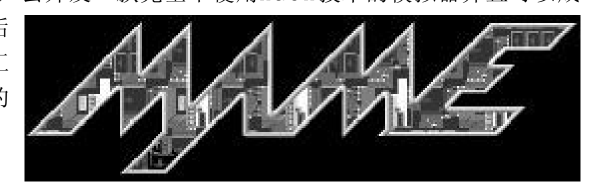


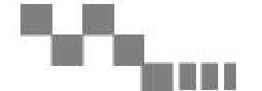


在这个硬件上找到的第四个也是最后一个游戏是The Tower of Druaga，除了I/O芯片，也是没经过什么修改。但是这个游戏有一个4倍于普通游戏的配色表，解决方法同上。



最后，我想说的是，在通用硬件上的经验是一个启示。这是对游戏所做的高难度逆向工程。但是一旦作成，就意味着你可以一次就模拟2个、3个、4个或者一堆游戏，这实在是很好玩！而且，每款在通用硬件上运行的游戏往往检测了被模拟系统的各个方面，这样在相互参照所有游戏的过程中，去开发一款完全不使用hack技术的模拟器并且可以成功的运行这些游戏，最后的结晶就是对真实硬件工作原理的一个极为精确的描述。







M.U.G.E.N 标准使用教程

撰写：MugenChina kszsk
补充:Emu-Zone/Kyoung

编者：上期由于小编的笔误，造成上期文章《M.U.G.E.N杂谈》作者搞错，应为MugenChina　Kyoung，在此向作者道歉。

欢迎参观无限道场，这里是无限流中国分部，现在主要是进行有关M.U.G.E.N的修行，M.U.G.E.N是个开放性的2D格斗引擎，可以自由的进行格斗，甚至射击等游戏的开发。荣幸得到龙二先生的邀请，到这里和大家一起讨论有关M.U.G.E.N的知识。首先将由我们道场的师范代KSzsk来给大家讲解无限流的第一堂基础课，欢迎!!

通过上期对一些mugen基础知识的介绍，相信大家对MUGEN都已经有了初步的了解。另外kof　z也能告诉大家mugen的功能的强大，作为一般玩家，可能对普通版本的mugen游戏会更感兴趣吧。那么我们这期就介绍如何正确的使用它。通过上期的说明还没有学会的话，希望看了本文对你会有所帮助的。

一、系统简介

请你先下载一个MUGEN的主程序（见附赠光盘）。由于目前dos的最新的版本是0414版，也是最流行的版本(linux版本也有，不过估计要的人不多吧)，所以本文就以这个版本讲解。解压缩后得到六个文件夹：chars、data、docs、font、sound、stages，我先说一下这六个文件夹的作用：

chars：这个目录是放置你角色的目录，所有人物必须以目录方式存放在这里（就是说建立一个目录，把人物的文件解压到里面）。



data：这个目录可以说是MUGEN的核心目录了，里面放着MUGEN的配置文件，包括系统设置、增加人物、开场结尾动画控制……等。

docs：里面放着MUGEN的官方教程，这些文件对大家很有帮助，可惜都是英文的，



游戏中用到的所有变量使用方法都可以在这里学到。

font：这里面存放着游戏中所使用的字体。

sound：呵，这里当然是放音乐的地方了。

stages：游戏中所有的背景都存在这里了。

二、系统的设置

下面说一下几个重要配置文件的简要说明（这些文件在data目录中）

mugen.cfg：这里面包括了游戏的基本设置，包括了：整体生命力、游戏速度、游戏难度、游戏音乐控制、显示器的设置、摇杆设置等。具体设置方法如下：

【Options】

Difficulty=4：设置游戏的难度，8级为最高(不过个人觉得没有什么用)

Life=100：游戏中人物生命力的百分比，默认值100

Time=99：设置每个回合的时间数，-1为无限时间

GameSpeed=0：游戏运行速度，一般情况不用理会

WavVolume=50：wav音乐的音量大小，最大值为255

MidiVolume=50：Midi音乐的音量大小，最大值同样为255

Team.1VS2Life=150：这个是设置组队模式的生命力，假如我方是以1人出场，而对方以两人出场的话，我方就会以150%的生命力出战

Team.LoseOnKO=0：组队模式中，如果2P输了，电脑控制的人物是否继续战斗，1为是，0为否

motif=data/system.def：指定系统文件，一般不要动

MP3Volume=50：MP3音乐音量的大小，最大值255

【Rules】

Default.Attack.LifeToPowerMul=.7 ：击中对方，给予自己的气量值，根据被击者失血量比例给予。

Default.GetHit.LifeToPowerMul=.6：击中对方，给予对方的气量值。



【Config】

GameSpeed=60：游戏每秒运行的帧数，默认值60，请不要设置少于10，不然游戏会运行不正常。

DrawShadows=1：游戏中是否显示人物的倒影与阴影，1为显示，0为否。

【Debug】

Debug=1：是否开启作弊模式，1为开启

（作弊模式会有乱码出现）

AllowDebugMode=1：游戏中，在作弊模式关闭情况下，按下Ctrl+D键可以重新开启，如果这项设为0，则作弊模式将永久关闭

AllowDebugKeys=0：如果你想关闭屏幕的乱码，而又想开启作弊模式的话，请将这项设为1

Speedup=0：除错信息的显示速度

StartStage=stages/stage0.def：默认的背景

【Video】

Width=320 Height=240：屏幕分辨率的设置，默认的是320X240，如果你的显卡好的话，可以设为：640X480

Depth=16：游戏以哪种颜色模式显示，有8位、16位、24位可供选择

Stretch=0：是否以全屏模式显示，1为是，0否

DoubleRes=0：屏幕显示方式有：0、1、2、3可供选择

Vesamode=Linear：显卡模式，建议没有需要不要更改，有1、Banked、3、Linear可供选择



System.def：这里放着mugen画面包部分的重要设置选项，简要内容如下：

【Select Info】

rows=7：选人框的行数

columns=8：选人框的列数

pos=18，152：选人框的坐标

showemptyboxes=0：是否显示空的选人框

moveoveremptyboxes=1：是否让选人框在空格上移动

cell.size=27，31：大头像的尺寸（X、Y）

cell.spacing=9：各个选人框的单距

p1.cursor.startcell=1，3：P1在进入选人框的默认位置（1，3表示在第一行的第三个选人框中）

p1.cursor.active.anim=160：P1移动框的动画

p1.cursor.done.anim=161：P1选定后的框的动画

p1.cursor.move.snd=100，0：P1在移动选人框时的声音

p1.cursor.done.snd=100，1：P1选定人物后的声音

stage.move.snd=100，0：选择背景时的声音

stage.done.snd=100，1：选定背景时的声音

p1.face.offset=23，82：P1大头像的坐标

p1.face.scale=1，1：P1大头像的大小

p1.face.facing=1：P1大头像的朝向（1为右，0为左）

三、如何加入人物、背景、音乐、画面包

我们以人物kim为例，下载kim得到kim.zip这个文件，把里面的所有文件解压到kim文件夹里面，再把kim文件夹复制到chars目录下面，然后打开select.def文件：



【Characters】

kim，：注意“，”号一定要输入

这样就成功的添加了一个人物。

如何加入背景呢？呵，很简单，将下载的背景解压到stages目录里面，然后在人物后面加入stages/*.def就搞定了（*代表任意一个背景的名字），或者直接加到【ExtraStages】下面即可。

【ExtraStages】

如果我们有多余的背景就可以放到这里了，格式如：

stages/mybg.def

那么音乐呢？其实音乐可以在背景里面设置，也可以单独为人物指定一个，例：

kim， stages/kim.def， music=sound/song.mp3。

下载了画面包，不知道怎么用？

一般下载的画面包里面都会有说明，没有的话也不麻烦，把fnt格式的文件放到font目录下，mp3之类的文件放到sound目录下，其它的一骨脑丢到data目录即可。

我可以为每个人物设置等级吗？当然可以了，同样，打开select.def文件：

【Options】

下面是设置出场顺序的，用这些功能之前，必须先为每个人物提供等级，如：kim，order=1就是一级，以此类推，可以设置10级。



es = 6，1，1，0，0，0，0，0，0，0：对战模式出场顺序。

team.maxmatches = 4，1，1，0，0，0，0，0，0，0：组队模式出场顺序。

四、常见问题

问：我想运行MUGEN的时候它显示出“Can’t change vide mode”的错误，即使我选“YES” 切到640X480时也是一样，这是什么意思？

答：你需要有支持VESA的驱动程序来运行MUGEN。推荐你在VESA2以上的环境下运行，因为它在16位色（注：16BIT色即64K色彩，不是指“16种色彩”）显示时比较快。在 README.TXT中有说明如何将你的图形设为合适的大小。默认的MUGEN显示模式是VESA2的320X240 16位色逐行模式。老式显示卡用的是BANK模式，所以在使用之前应检查你的显示卡配置。

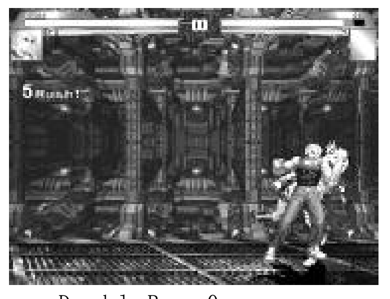


问：为什么MUGEN不能在我那块 XXX 声卡上发声？

答：MUGEN只支持SB16兼容的声卡。如果你的声卡是SOUD BLASTER兼容型，但还是不能让MUGEN正常发声，那么你可能要将中断（IRQ）设到7以下，高于7的中断可能会有问题。另外，你要确定你的声卡环境变量BLASTER设定正确。看BLASTER可以在命令行（DOS）打入SET，你会看到类似这样一行（参数视你的设置不同）：BLASTER=A220 I5 D1 H7 P330 T6，它表示SB16兼容的I/O地址是220，中断号是5，DMA通道是1，16位DMA通道是7，另外两个（P和T）影响不大。对照你的声卡对SB16的兼容设置，如果不对的话自 己打入SET BLASTER=A？I？ D？ H？问号处根据你的实际参数填入即可。

RYN：关于SB16声卡兼容的说明，声卡和VESA 2两大问题是DOS模拟器的常见问题，在网上有无数的提问和解答，以后还会继续提问下去，在各种模拟器讨论中可找到较详细的资料。没有BLASTER变量时，MUGEN的默认设置如果是打开音效，它会试图以A220 I5 D1的参数发声。“SB16兼容”来自CREATIVE（创新）定义的标准，在DOS时代，ISA声卡基本上都要遵照这个标准设定，而PCI声卡则显得比较混乱，为了对DOS的SB16声卡兼容一般都有“SOUND BLASTER模拟/仿真”的设定，方法千奇百怪，不能详述。一个例子，我有几位朋友选帝盟的S90声卡玩模拟器经常中招，这种声卡在WIN9X下工作得不错，跑到DOS下设BLASTER什么怪事都有，BLASTER=A240 I2 D3 T4，而在WIN9X设定是A240 I9 D1，IRQ 2/9也就算了，理论上还可以通用，这个DMA设定90％会被驱动程序“纠正”成错误





的设定……

问：我可以在NT系统下面运行MUGEN吗？

答：可以！先把mugen.cfg设成这样：

Width=320

Height=240

Depth=16

Stretch=1

DoubleRes=0

Vesamode=LINEAR

然后下载一个〈旭日DOS〉（mugenchina程序下载区）

运行旭日DOS，注意，进入时一定要以全屏模式进入！！！！然后用DOS命令启动MUGEN。例：MUGEN在C盘根目录

C：

cd mugen

mugen

就这样了！！！

这样进入的话可能会提示是否以640分辩率运行，回答“Y”！！之后就OK了。呵~！~！~！如果实在不行的话就多试几下吧！不是太奇怪的话一定可以的！！！！

问：我到哪里可以下载到更多普通mugen用的人物？

答：需要更多普通mugen适用的人物、背景、画面包等，请登陆http://www.kmugen.com下载……

问：我怎样才能制作一个给普通mugen用的人物或背景呢？

答：嗯，这个不是三言两语能讲清楚的，不过不要担心，制作mugen的人物、背景并不困难，也不需要太多的语言基础。如果大家有心学习的话，可以登陆mugenchina的教程区，或者可能的话会再以后的杂志陆续推出。



本期杂志附赠mugen主程序，mugenchina小组制作的普通mugen人物及背景若干，以及一个由日本的朋友制作的kof 2k的画面包一个，朋友们可以打开光盘相关目录自行进行增加人物的练习操作，以便复习今期的讲课。^o^

NMAME X Ⅱ 究级教学

文：Emu-Zone/库瓦

模拟器简介



NMAME，这原来是由日本人NJ维护的一个专门优化NEOGEO游戏的MAME改版，之后，日本人RYO在NJ的NMAME32基础上作了少许的修改，演变为现在的NMAME X Ⅱ。由于RYO天生对NeoRageX这个NEO专用模拟器的热爱，所以他尽自己所能，在NMAME X Ⅱ中加入了大量类似于NeoRageX的功能，受到广大NEO模拟器爱好者的广泛好评，同时也成为最受欢迎的NEO游戏专用MAME（GEOMAME没有它强大）。1999年，台湾的汉化人Blue Bruce使NMAME X Ⅱ第一次支持了中文字库，NMAME X Ⅱ中文版宣告问世，并且独具匠心的设计了现在被NMAME X所采用的NMAMECombo（连续技指令）功能，将NEO游戏中大量的格斗游戏要素融入到模拟器中来，NMAME X Ⅱ真正成为了NEO迷们的最爱。至于大家十分关心的NMAME X Ⅱ简体中文版的发布，则是由MAME中文版的作者——楚江来负责，本文在撰写过程中将参照楚江同志的大量相关资料，这里向其表示感谢：）

NMAME X Ⅱ目前最新版为.14，我们将NMAME X Ⅱ.14的简体中文版解开到一个目录，会发现这些文件：

command.dat：游戏的出招表文件，记录着大量的游戏出招及系统信息，NEO

的游戏一向以不断创新的系统而闻名，使用文本编辑器打开这个文件，如果你是一个格斗游戏迷，你会发现里面记载的信息是多么的似曾相识，而且只要你能够看懂里面的语句规格的话，你完全可以修改或者编写出个性化的出招指令文件。

kailleraclient.dll：模拟器联机的客户端文件，现在只要能联机的模拟器都有这玩艺。

neocheat.dat：NEO游戏的作弊文件，同样可以用文本编辑器打开，里面的金手指都是根据著名的金手指工具EmuCheater来修改的，很容易看懂，你有什么新的金手指，也可以自己编写进去。

nmamex2.exe：模拟器主程序，双击即可运行。

readme.txt：模拟器的自我说明文件，作者的版权信息和联系方法都在里面，你也可以通过它了解到模拟器的一些基本功能。

sound.dat：这是.05版开始引入的功能，里面记载了游戏中详细的曲目信息，具体格式为(rom名):(代码):(注释)，对游戏文化有所了解的朋友可以自行添补。

zlib.dll：模拟器运行所需要的链接库文件。

菜单介绍

在了解完这些相关信息后，我们双击nmamex2.exe进入模拟器主界面，在这里我们可以看到整个主界面被分为以下几个部分：最上面的是模拟器的主菜单栏，这是任何一个Windows版的模拟器所必需的，下来是模拟器的快速启动工具栏，它们往往能够让你事半功倍，再下来的横向三个窗口分别是：游戏分类目录窗口、游戏列表窗口、游戏预览图窗口，最下面狭长的状态栏相信不用介绍大家也能看懂了，下面还是从最基本的主菜单来给大家一一介绍。

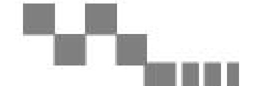
+文件菜单：

执行：运行你现在选择到的游戏，快捷键：P。

执行并纪录输入：在运行游戏的同时，用inp文件记载下游戏运行的轨迹，也就是人们通常所说的模拟器录像，inp文件默认存放在模拟器的inp目录下，它并不包含那些大容量的游戏数据，只是游戏中运行的路线信息，所以容量非常小，适合于在网络上广泛的传播，快捷键：S。

回放已记录的输入：把从朋友那里或者网络上得到的inp文件（录像文件）放到模拟器的inp目录下，执行这项命令便可以观看别人的游戏过程了，前提是你必须同时拥有该游戏的ROM文件和inp文件，并且所使用的模拟器版本和对方相符，快捷键：L。

AVI录像执行：运行游戏的同时以AVI视频文件的格式存储游戏的过程，优点在于对方可以脱离模拟器和ROM直接观看你的游戏录像，缺点是AVI文件容量大，





占用空间多，不利于在网络上传播，快捷键：V。

网络游戏：通过Kaillera服务器与英特网上的朋友进行对战，需要比较高的上网速度才能达到令人满意的同步率，各版本的联网对战步骤大致相同，这里就不一一介绍了，快捷键：N或者直接在主界面上按F1。

随机选择游戏：从系列表中任意挑选一款游戏运行，快捷键：F4。

追加到我的最爱：将选中的游戏加入到自己的收藏夹目录中去，以避免频繁的查找。执行后你会在主界面的游戏分类目录窗口中的定制→我的最爱子目录中找到这个游戏，快捷键：A。

从我的最爱删除：顾名思义，与上面的作用正好相反，快捷键：D。

属性：为选中的游戏定制特殊的设定，如果该游戏与别的游戏在模拟上有所不同的话还是需要专门弄一弄的，快捷键：O。

检查全部游戏：审核模拟器认可的所有游戏，执行后会看到一个检测进度条，检测完毕后你会在统计窗口中看到ROM的具体情况，快捷键：C。

退出：快捷键：E。

+查看菜单：

主界面规格：自定义你的模拟器主界面，没有什么好说的，自己怎么看着舒服就怎么设置吧。

游戏列表图标的排列形式：同上。

图标排列：选择你所习惯的游戏排列方式，看各人习惯而定。

重整图标：把图标重新按照默认的方式排列，快捷键：U。

更新：在你新加入了游戏ROM之后，为了让模拟器能够识别它，有必要执行这个选项，快捷键：R或者直接在主界面上按F5。



定制筛选器：在游戏列表窗口过滤掉不必要的ROM，你可以通过上面的筛选框挑选出不需要显示的游戏，也可以通过下面的游戏名筛选器挑选出部分游戏名称相同的游戏，快捷键：C（如图左）。

定制栏目：自定义在游戏列表以详细资料显示的时候，上面的参数栏排列情况，快捷键：Z。

+设定菜单：

游戏列表字型：选择符合你的操作系统和显示器分辨率的字体类型、规格和大小，快捷键：L。

目录：设定模拟器的相关目录，除了ROM目录之外，其它的目录建议让模拟器默认就是了，因为生成的文件并不大。想要让模拟器支持多个ROM目录的话，选择插入，快捷键：F。

默认游戏选项：这可是整个设置的重点。当然由于模拟器是全中文的，设置起来也没什么麻烦，这里设置好的参数将被应用于所有同类游戏中，快捷键：O。

恢复默认值：恢复到模拟器最初期的参数设置状态，当你在某个设定环节出了错，就用这里的选项来恢复并且重新设置吧，快捷键：R。



启动选项：设置模拟器启动时的相关动作，比如是否检测新的游戏，是否检查版本之间的差异设置，是否检查CPU的MMX参数等等，快捷键：S。

说明菜单下都是些提示或者版权信息，由于很多说明文件都是日文的，这里就不再详细介绍了，有兴趣的话你可以自己研究研究（我不会日文）。

游戏中的设定（如图右）



进入游戏后，我们按下TAB键，便会出现游戏中途设置菜单，下面就给大家一个一个解释这些菜单的功能吧：

+标准输入选项：这里设置你的模拟器基本控制键位，几乎所有的快捷键你都能够在这里设置，设置完毕以后所有的游戏都将沿用这一设置，同时你也可以对模拟器的基本及附加功能有一个大致的了解。

+个别输入设定：这里是针对本游戏的操作做特定的设置，换句话说就是设置这个游戏的操作键，对其它游戏无效。



+跳线/打码开关设置（如图左）

跳线开关：是否打开MVS基板的硬件跳线设置，打开后你就能象机厅老板那样自由的定制街机基板的各项内部参数了（比如游戏的难度，是否显示投币数/难度等等）。

投币数：设置投多少币才能玩一轮，一些老板为了赚钱，对新来的游戏往往设置为两币一玩。

连射：对一些游戏比如射击类非常方便。

通信选项：个人感觉是多人游戏的控制数的开关，最大值为4。

免投币：也就是我们常说的FREE PLAY，哪个老板不小心的打开了这项，就亏大了……

冻结：暂停硬件的执行，与游戏途中按P键暂停不同的是，这是将硬件工作完全终止运行。

国家：选择游戏的语种，MVS的游戏一向有美日欧三个语种。

机器模式：选择游戏的模式，分为家用机和街机，MVS的业务用基板和家用

卡带具有很强的互换移植性，所以两种模式在游戏中没有什么不同。



+定制按钮：可以为每个手柄定制4个快捷键，这些快捷键可以代表某些组合操作，更可以代表你录制的连续技（后叙）。

+连射速度：前面设定了手柄连发的话，这里就可以设置连射的频率，数字越大，连射的速度越快。

+收入信息：用于记录基板的吃币量，对我们来说好象没什么用（如过你是一个机厅老板，并且雇了小工打杂，为了防止他们虚报收入……）。

+游戏情报：显示游戏的具体信息，比如解析度、CPU核心、主频、声音采样等等。

+游戏历史/解说：从特定的历史/信息文件（常常为模拟器目录中的xx.dat格式）提取游戏的相关信息显示在屏幕上，这些dat文件你也可以自己编写。



+指令表一览/操作说明：只有NMAME系列才有的功能，从command.dat中提取该游戏的游戏系统，出招表显示在屏幕上，甚至还包含一些游戏的秘籍，隐藏要素的条件，真实且十分详尽。由于是日本人编写的，以片假名为主，之中也掺杂着不少中文，应该不难看懂。

+金手指（游戏改造）：调用neocheat.dat中的金手指代码，新版中的金手指已经被楚江转换成了中文，十分实用。

+记忆卡：一些MVS基板使用记忆卡来保存游戏的相关信息，对于是用模拟器来玩的朋友估计没有什么意义。

+重启动游戏：这个不用解释了，快捷键：F3。

+返回游戏：退出菜单，回到游戏中。



模拟器的特殊功能

输入指令显示功能

游戏中按下Delete键，即可在屏幕的下方显示游戏中的控制输入指令。这项功能最先被NAMCO应用于PS的家用游戏中（比如铁拳和刀魂的训练模式），现在也得以在模拟器中重现，不

能不说是一个绝妙的创意。

音乐和影像录取功能：

模拟器中F12键是抓图和录像，Backspace键是录音键，利用这两个功能再加上少许的音频视频合成常识，你很容易制作出自己的游戏过程录像。

存档/读档功能：

这是MAME一直以来所缺少的功能之一，格斗游戏中的连续技录制存在很多偶然性，所以即时存档/读档是非常必要的，普通版MAME只能制作全程的inp格式录像，这样的录像无法将成功率极低的高手连续技确切的提取出来（因为录取的是从你开始游戏到结束游戏的所有过程，而那些稀有的连续技并不是成功率100%的）。

自定义连招键功能：

这可以说是NMAME X II的最大卖点了，下面会用专门的篇幅给大家详细介绍。

时钟显示：

在全屏状态下玩游戏经常会忘了时间，作者特定加入了一个快捷键“]”用来在全屏状态下显示当前时间，玩的同时还要注意保护自己的眼睛，这是家长时刻叮嘱的哦：）

对象操作功能：

这是很多新兴的模拟器都具有的功能，通过它你可以将游戏图像中的人物或者其它部分截取出来，作为它用。注：本人最常用的就是结合“0”键的步进功能来截取连续图片做成动画。

音乐盒功能：

也是普通MAME所没有的功能，游戏的声音数据存放在sound.dat中，开启这个菜单你就可以轻松的把某些曲子调出来，音乐盒界面中上下键移动项目，左右键变更数值。R键开始录音，S键停止播放，录好的音乐文件以游戏名_XX.wav的格式存放在wav目录下（XX是数字编号，从00开始一直往下数），一些因为某些原因屏蔽掉的游戏比如Zupapa!在读取后会自动进入音乐盒模式（一般这些游戏在列表中的名称末尾都会有）。

附录：模拟器主要默认热键一览表

ESC：退出模拟器（在游戏中途菜单中为返回上一级菜单）。

F2：进入基板的跳线设置画面。

F3：模拟器复位。

F4：显示色盘。

F6：存取即时游戏进度（进度位于模拟器sta目录下）。

F7：读取即时游戏进度。

F8：增大跳帧数（共有11档，跳帧越大游戏越不流畅）。

F9：减少跳帧数。

F10：限制最高速度，如果你的机器太快建议打开，否则根本没法玩。

F11：显示游戏运行途中的CPU占用率和帧数，每秒60帧为全速。

F12：普通运行模式下是模拟器的抓图键，如果以录取AVI格式录像开始进入游戏，F12的功能就转变为录像开始/停止开关。

TAB：调出游戏中途菜单。

左Shift+F6：开始录制连续技。

左Shift+F7：开始播放连续技。

Insert：进入音乐盒菜单。

Home：进入对象编辑菜单。

Delete：显示输入指令。

End：显示游戏系统及出招。

Page Up/Page Down：在繁琐的菜单中向上向下翻页。

Backspace：不通过音乐盒直接录音。

[：显示游戏的高级调节菜单。

]：显示当前时钟。

P：暂停游戏。

O：游戏暂停时图像逐帧前进，被广泛应用于动画的制作。

NMAME X Ⅱ连续技录制邪道攻略——初级篇：录取和播放

NMAME的魅力在于独特的连续技录制功能，这在上面已经给大家介绍过了。这里将详细列出模拟器操作的具体步骤，有兴趣的朋友可要跟紧了。

首先准备好录像所需的工具，当然这里并不需要你去扛个摄像机来：），只要把模拟器/ROM放到指定的地方，做好相关的设置就行了。我们在游戏列表窗口选择好一个游戏，双击进入。在游戏中按下TAB调出菜单，在标准输入选项和个别输入选项设定好游戏的按键，便可以开始游戏了。



录取连续技的具体步骤如下：

1．确定好你要录像的起始位置。

2．按下录取连续技键（左Shift+F6），屏幕上会出现“开始记录连续技指令”的字样，此时便可以输入指令开始录制了。

3．在你录取完毕后，再次按下左Shift+F6

便可结束录制，模拟器会向你询问将录像存储在哪个存储格，模拟器一共有10个录像存储格，它们在combo目录下以游戏名.cbx的形式存在（x代表数字1-8），每个存储格可以放8个连续技录像，并且依次记载下来。

如何播放自己的连续技？

1．定义你的连续技使用键，进入按下TAB后的游戏菜单，在标准输入选项或者个别输入选项中找到“定制按钮”那里，把它定义为你的手柄或者键盘上的一个键，之后按ESC会到上一级设置菜单，进入定制按钮设置菜单，将刚才你定义好的定制按钮的功能切换到“连续指令x”（这里的x是你录取的录像所在的录像格的编号）。

2．回到游戏，按下读取录像组合键（左Shift+F7），选择录像所在录像格，按下回车确定，录像数据即被载入成功。

3．此时按下刚才定义的定制按钮，便可在游戏中重放你刚才录取的连续技录像了。

NMAME X Ⅱ录像进阶篇——个性化自己的连续技录像

对于一般使用者来说，靠上述方法录取的连续技录像已经完全能够在你的游戏途中让你事半功倍，下面的进阶篇是写给那些狂热的格斗游戏迷或者对渴望深入了解NMAME X Ⅱ录像真髓的人们的。呵呵，说得有些夸张，请接着往下看。

&模拟器录像的基本语法及格式



用文本编辑器随便打开一个模拟器的连续技录像文件，你会看到里面的语句其实是有规律的，最上面一行的“$combo=”是连续技的名称，你可以根据自己的爱好为这个连续技取一个名字，当然也支持中文名字。接下来的“{ }”是多分支连续技所必需的参数，下面会详细介绍。第三行是连续技的具体语句，现在你当然是看不懂的啦。第四行“$endcombo”是连续技的结束符号。乍一看还不是太难吧，怎么？想学着改？接着往下看。

这里我列出了NMAME X Ⅱ的连续技语法表，大家仔细看看应该不会很难：

1——9：代表该操作所持续的时间，1最短9最长。

n：表示摇杆方向居中。

u：表示摇杆方向向上。↑

d：表示摇杆方向向下。↓

f：表示摇杆方向向前。→

b：表示摇杆方向向后。←

uf：表示摇杆方向向前斜上。
ub：表示摇杆方向向后斜上。
df：表示摇杆方向向前斜下。
db：表示摇杆方向向后斜下。
A：NeoGeo游戏的按钮A。
B：NeoGeo游戏的按钮B。
C：NeoGeo游戏的按钮C。
D：NeoGeo游戏的按钮D。
+：表示前后两者同时输入的组合键。
end：表示连续指令内容结束。

接下来是一些常用的搓招指令的简写：
qcf：quarter circle forward，↓↘→的简写。
qcb：quarter circle backward，↓↙←的简写。
hcf：half circle forward，←↙↓↘→的简写。
hcb：half circle backward，→↘↓↙←的简写。
dp：dragon punch，升龙拳→↓↘的简写。
rdp：right dragon punch，反升龙拳←↓↙的简写。

为了能够让大家有更直观的认识，这里我们简单的解析一个出招的语句：

```
$combo=暗钩手
{}
1 d df f + A end
$endcombo
```

第一行是招式的名称：格斗之王中八神的必杀技暗钩手，第二行由于该招式不存在后续必杀技，所以留空不填，第三行表示的是以1的速度向前旋1/4半圈，并且在旋到前的同时按下A键，语句末尾以end表示招式结束，最后一行是连续技的收尾语法，这个招式的图解如下：
第几个Frame
1
2
3
按钮动作
↓
→

A

这是最标准也是最简单的一个简化连续技了，当然我们在手动输入的时候，模拟器把连续技写入文件中却往往不是上面的样子，它有可能会被写成这样：

$combo=暗钩手

{}

2 d 1df 2f + A end

$endcombo

整个招式的图解就变成了：

1

2

3

4

5

↓

↓

↘

→

A

→

A

出现这种情况的原因是每个人按键时间的差异，当然在输出的时候也是没有什么不同的了。不过完美主义者一定会把它优化成以下的格式：

$combo=暗钩手

{}

1 qcf + A end

$endcombo

为什么要这样优化呢，因为存在时间短的指令有利于加快出招的速度和提高出招的准确性，并且写得整齐的出招在与别人交流的时候更容易让别人看懂。

NMAME X Ⅱ录像高级篇——多段连续技和分支连续技录像的制作

如果你有耐心把这篇文章从开头看到这里，相信你一定是个铁杆的NEO游戏迷，接下来的内容可能会有些深（或者本人表达能力不够强），但是仍希望支持在下的朋友能够认真的读下去。在录取一些比较复杂的多段连续技的时候（比如八神的三段葵花），你会发现在录像文件中的指令非常之长，几乎到了无法辨别的地步，这是因为模拟器记录的是你在录取过程中所有的操作，即便你再小心的输入指

令，也难免存在混杂的语句。这就需要自己来编写/合成录像。

我们将八神的三段葵花拆分为3部分，成为三个向后旋1/4半圈+拳，也就是三个这样的语句：

```
$combo=葵花
{}
1 qcb + A end
$endcombo
```

我们复制成为三段放在录像文件中，进入游戏把这三段分别定义为三个不同的定制按钮，按下Shift+F6开始录制连续技……此时对准时机依次按下这三个定制按钮，再存下这段连续技录像，我们就得到了非常准确的三段葵花连续技录像了。按照这个原理，我们还可以在之前加入攻击键→特殊攻击的组合，组成更加复杂，更加华丽的连续技，这一切，将依赖于你的想象力了：）

带有分支的连续技，挑个代表性强的：KOF2000中K’的必杀技“热扳机”就有三种接续法，我们把它的连续技语句编写如下：

```
$combo=热扳机
{}
1 qcf + A end
$endcombo

$combo=第二形
{}
1 f + D end
$endcombo

$combo=第二弹
{}
1 f + B end
$endcombo

$combo=中断
{}
1 b + B end
$endcombo
```

如果按照上面的分段组合方法我们很快就能分别为这三个分支定制出专门的连续技，不过这样做会用到太多按键来做定制按钮，可能你的手柄会吃不消哦^_^

如果用分支语句我们就能轻松的实现一键之间的转换必杀。模拟器对分支的转换遵循这样的规律，大家可以看看下面的图解：

A，A，B，┬ ↓↘→＋A
{B}
└ →↓↘＋A

上面的公式表示的是当你在执行到分支点“┬”的时候，如果不按任何键，那么模拟器会接着执行第一行分支点之后的操作，如果按下了B键，那么就会执行B键所代表的分支指令，这里B就是分支按钮。具体语句怎么实现呢？这就需要用到分支符号“{}”了（之前不是一直空着吗，现在终于派上用场了）。我们把几段语句之间多余的起始和结尾语句去掉，并在中间插入分支符号，分支按钮，结果如下（请慢慢琢磨，一定能看懂）：

```
$combo=热扳机后续组合技
{}
1 qcf + A end
{ D_1 }
1 f + D end
{ B_2 }
1 f + B end
{ C_3 }
1 b + B end
$endcombo
```

连续技语句

各行注解

```
$combo=热扳机后续组合技
{}
1 qcf + A end
{ B_2 C_3 }
1 f + D end
{}
1 f + B end
{}
1 b + B end
$endcombo
```

连续指令开头

分支点0，无跳转

分支0，↓↘→ ＋ A，招式开始

分支点1，什么都不按直接到分支1，按B跳到分支2，按C跳到分支3

分支1，→ ＋ D，向上踢出火焰

分支点2， 无跳转

分支2，→ ＋ B，向前踢出火焰

分支点3，无跳转

分支3，← ＋ B，化作幻影前移

连续指令结束

图解如下：

↓↘→＋A，┬ →＋D
{B}
└ → ＋ B
{C}
└ ← ＋ B

整个组合技的使用是这样的，在游戏中按下这个连续技所定义的定制按钮后，K’会做出第一个放出火焰的出招动作，而如果之后你不按任何键，K’就会顺调执行分支1的→＋D，向上踢出火焰，而如果此时按下B键，则执行分支2的→＋B，向前踢出火焰，按下C键则执行← ＋ B，化作幻影前移，明白了吗？什么，看得头昏？其实我比你还昏……

NMAME X Ⅱ的连续技录像教学大致就这么完成了，这里要提及几个注意的地方：在按下定制按钮执行连续技的途中，如果再一次按下相同的定制按钮键，会使正在进行的连续技中止（这也就是为什么之前我在制作八神的三段葵花连续技的时候不把那三个指令用一个定制按钮输出的缘故）。还有就是录制的连续技指令如果到了对方半场，就必须按下“方向键后 ＋ 定制按钮”这样的组合方式来实现连续技的反向，通俗点说就是：我在左边录的连续技，到了右边就得按“右 ＋定制按钮”来使出。

其它篇——AVI格式录像的制作方法

为什么要把录像录成AVI的格式，也许很多人不能理解。其实MAME一直以来沿用的inp格式录像文件有很大的局限性，如果你没有相符合模拟器和ROM，你就不能够观看，而且录像的方式都是全程录像，这对于截取格斗游戏中的精彩片段很不方便。NMAME X Ⅱ特有的将游戏过程录取为AVI格式文件的功能弥补了这一不足，你可以在完全脱离模拟器的情况下观看录像，并且录像的开始部分和结束部分可以自由选择。以下是具体操作步骤：

步骤1：录像



录取AVI录像，只要在模拟器游戏列表中选中游戏，并且在文件菜单下执行“AVI录像执行”，这时候会弹出一个保存对话框，选择你要录取的AVI文件存放的路径和名称，输入完毕后又会转到另外一个对话框，让你选择AVI文件的解码器，不同的解码器压缩率/画质/输出文件大小都不同，根据自己的情况选择好解码器后便可以进入带有录像功能的游戏模式。为了确保录取的AVI能够满帧播放，建议在录像前按一下F9键，使游戏以不跳帧（Frameskip 0）的情况运行。在游戏中你准备录取连续技的时候，同时按下键盘上的F12和Backspace键（屏幕上会有提示开始录像），这里F12是录取游戏图像，Backspace是录取游戏中的声音，之所以要同时按是为了让声音和图像尽可能同步。录完以后再次同时按下键盘上的F12和Backspace键，退出模拟器，这时模拟器会询问你是否在播放AVI录像的时候显示游戏运行的FPS（帧数），不建议选则是，会影响美观：）

步骤2：合成



上面提到了，模拟器录取的是声音和图像分离开来的游戏数据，我们要把它们合并到一起才能让观众看起来舒服。经常被用于影音合成的软件VirtualDub在这里派上了用场，按照下面的步骤，相信你能很快的完成合成工作：

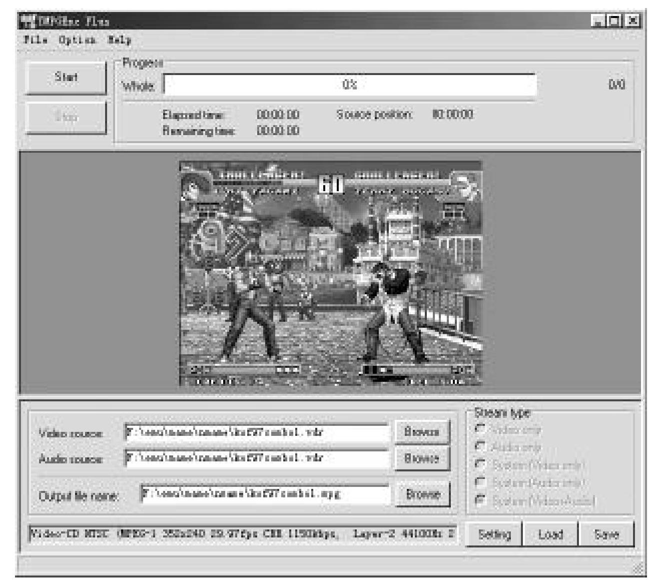
运行VirtualDub。

Ctrl + O打开刚才模拟器录取的AVI文件。

Audio→WAV Audio……选择模拟器刚才录取的wav声音文件（在wav目录下）。

File→Start frame server… 选择输出保存的vdr文件，至此影音合成宣

告完毕。



步骤3：转换

我们已经把影音合成为vdr文件了，但是vdr文件还不能被目前普遍的播放器所支持，我们需要用到TMPGEnc这个软件来将它转换为比较大众化的mpg文件，还是把步骤列出来大家照着做就是了：

运行TMPGEnc，如果弹出向导窗口不要理会，把它关掉。

在主窗口最下面选择好图像/声音的源文件和mpg的文件输出文件名和路径，点击左上方的Start，之后只需要等待转换完成即可。

又是两个不眠之夜，终于完成了这篇略显凌乱的NMAME X Ⅱ使用指南，感觉这是一个非常强大，以至于强大的有点怪异的MAME修改版（被日本人改了又改，什么古里八怪的功能都有－＿－）。如果你在阅读了此文后有什么感想或者好的建议，欢迎到我们的主页上提出。

本期杂志光盘内附本文介绍的模拟器和相关工具。

特此感谢在文章撰写过程中给予帮助和支持的以下站点：

NMAME主页：http://www.geocities.co.jp/SiliconValley-Oakland/6943

NMAME中文版主页：http://nmamex.yeah.net

NMAMECombo主页（繁体中文版NMAME主页）：http://home.kimo.com.tw/nmamecombo

virtual reality（台湾网友virtual的NMAME教学页面）：http://residence.educities.edu.tw/virtual01/home.htm



文/Emu－Zone：Steven

口袋战士究极指南

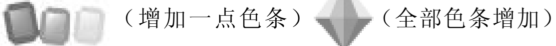
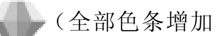
Hi，大家好，又到了我们游戏追击的时间了^^。承蒙各位对本栏目的厚爱，这期我们介绍的游戏就是近期放出的《口袋战士(Pocket Fighters)》，这款游戏是Capcom公司在97年首次在ARC上发售的集该公司品牌人物之大成的格斗游戏，后又于98年移植SS和PS，在下以前只玩过PS版，清楚的记得盘里还送了私立学院的体验版呢^^本作不类似于其它正统格斗游戏，是一款极易上手的小品类轻松休闲游戏，但是游戏性却丝毫不减哦，在今天玩来仍是那么的体贴清新，其中还有在下最喜欢的莫莉卡，人物全是以超级卡哇一的Q版形态登场。好了，下面就让在下带领大家进入这卡通般的世界吧^^

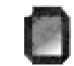


系统介绍

基本按键：P 拳、K 脚、S 特殊键（Guard Crash）、P+K近身摔

必杀技升级系统：在游戏中吃到不同颜色的宝石，就可以增加这种颜色相对应的必杀技的威力，总共有3个等级，第3个等级是MAX必杀技，范围、攻击力和打击时的hit数等都大幅度强化！以下是各种宝石的介绍：

（增加一点色条）（全部色条增加）

（增加一条相应颜色的色条）

防御破坏攻击（Guard Crash）

S键就是防御破坏攻击键，无视对手防御，有S、↓+ S和→+ S三种，缺点就是使出时会有一段无防御的硬置蓄力状态，一直按住就会继续蓄力，到最后攻击力绝对非同小可啊！（图1与图2）不过在蓄力过程中对手打你你就前功尽弃了，所以要小心使用，而且它还有个好处就是打中对方会掉出宝石，所以在宝石不够的时候还是得用啊^^ 另外←+S是阻止对方的防御破坏，并且同时自身使出防御破坏技，非常实用！（图3）

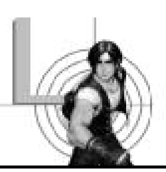




图1 （防御破坏攻击，看春丽大姐那可爱的样子^^）



图2（攻击力比图1大了不少吧^^）

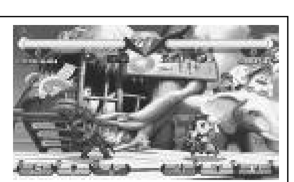


图3 （发动时角色全身会闪烁，另外在背景里认得出多少个人^^）

组合连技系统（Crash　Combo）

以站立出P打向对手为第一步，接下来，不管对手是否防御住，只要按键时间配合够好，便能连续输入P或K攻击。按键顺序如已固定，不同次序则击中效果不同。（图4）这也是本作为何适合粗心者的原因而且一旦做出这种连技，角色的服装也是每做一个动作就换一个哟！实在是很有创意的系统啊（看看图5豪鬼大叔的逗趣动作^^）配合防御破坏攻击一起使用可以组成威力惊人且破绽小的实用连续技哦！总共有以下4种形式的“FC”：

击飞：PPPP（图6）　　打宝石：PPKK（图7）

摑技：PKPP（图8）　　击飞：PKKK（图9）



图4（哇，春丽也喜欢cosplay，扮起Jill了，看来Capcom有意让春丽当生化的女主角哦^^）

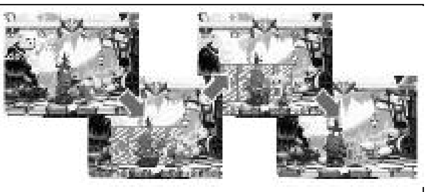


图5（豪鬼大叔也装可爱啊）



图6（豪鬼的游泳功夫竟然如此了得）



图7（奇怪！桑吉拉夫怎么去当矿工了？）



图8（体积如此之大的桑竟然会被浓缩在这么小的炸弹里-_-b）



图9（Sakura扮兔子女郎还真是合适^^）

超必杀

在血槽下方有能量槽，最多可蓄9个，每个人一般有2-3个超必杀技，吃宝石也可以增加能量槽，而且每个人都有隐藏超必杀，有些看上去和原来差不多，其实是有区别的，但是按键比普通的要繁琐许多，每个人都不同，在以下的人物出招中会详细介绍。

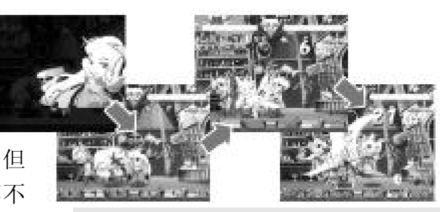


图9（莫丽卡的妹妹莉莉的Q版同样可爱啊）

特殊道具介绍（Special Item）

游戏中有不少特殊道具和攻击物品等，不同颜色的球就是攻击物品，有火焰攻击、冰冻攻击、毒气释放等等，最多可以储存3个，用Start键选择，另外游戏中还有一些天上飞的客串人物，有孙悟空、猪八戒等^^（图10），只要看准时机用超级跳（按一下↓后马上跳起，然后在他们飞行的位置按P或K攻击他们，他们就会送礼物哦^^，不过要看他们心情了，有时只有很少的宝石，有时有许多Life Up的水果和蛋糕，不要忽略哦^^。



图10（没出息的猪，被打一下就全吐出来了，要是我才不会呢!）



图11（受身后可避免起身时被追打）

组合键

被击飞中P+K：在被“FC”击飞后在空

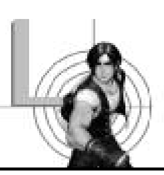




图12（哇！猫女能量爆发了！）



图13（Ken变成一团绿色的火球直冲豪鬼打去）

中PK同按可以做出受身，迅速起身防止追打。（图11）

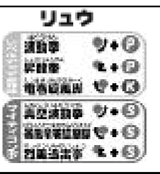
P+K+S：3键同按可以作出紧急回避技(Mega Crush)，能作出简单而直接的无敌状态攻击，耗一条能量槽并且释放宝石。（图12）

被击飞中P+K+S：被击飞到空中后3键同按可以进行反击，耗一条能量并释放宝石。（图13）

本期光盘已放上此游戏，尽情地和MM去玩吧！

人物详解





隐藏超必杀	使用方法
真空波动拳	↓→↓→+P
暴风龙卷旋风脚	↓←↓←+K
烈风迅雷掌	PP→KS

隐藏超必	杀使用方法
升龙裂破	↓→↓→+P
神龙拳	↓→↓→+K
疾风迅雷脚	↓←↓←+K





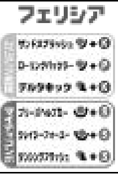
隐藏超必杀	使用方法
气功掌	↓→↓→+P
轮海啸	→↓←↓→+P
霸山飞升脚	↓→↓→+K

隐藏超必杀	使用方法
黑暗幻影	PP→KS
死亡斩	↓→↓→+P
天堂风暴	↓←↓←+K



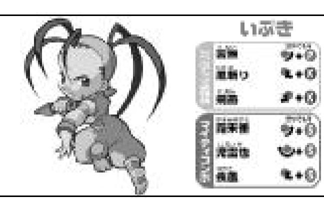
隐藏超必杀	使用方法
真空波动拳	↓→↓→+P
乱春雨	↓→↓→+K
春烂漫	→↓←↓→+P




隐藏超必杀	使用方法
援助攻击	→↓←↓→+P
疯狂打击	←↓→↓←+P
舞蹈攻击	↓→↓→+P

隐藏超必杀	使用方法
霞朱雀	↓→↓→+P
儿雷也	→↓←↓→+P
疾风	↓→↓+P






隐藏超必杀	使用方法
天雷破	PSKK↑
雷雷球	↓→↓→+K
天回伞	↓→↓→+P

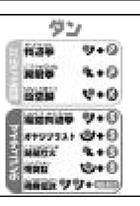
隐藏超必杀	使用方法
俄罗斯重击	↓→↓→+K
重磅击打	↓←↓←+PK
终极原子爆弹	二回转+PK

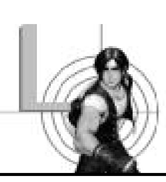





隐藏超必杀	使用方法
魔法加农	↓←↓←+P
神圣之力量	→↓←↓→+PK
龙神降临	↓→↓→+K

隐藏超必杀	使用方法
真空我道拳	↓→↓→+P
父亲转身	→↓←↓→+P
晃龙烈火	↓→↓→+K
殉哭杀	PP→KS

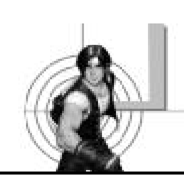






隐藏超必杀	使用方法
灭杀豪动波	→↓←↓→
灭杀豪升龙	↓→↓→+P
天魔豪斩空	空中→↓←↓→+P+P
瞬狱杀	PP→KS



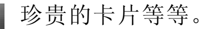




文/Emu-Zone：yujioh

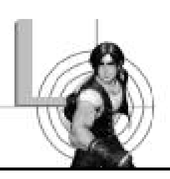
自己一直吵着要写个《游戏王》的专题，但当自己拿起笔来的时候，却又无从下手：）《游戏王》——对于这个名字，大家是否觉得既熟悉，又陌生呢？这就是被KONAMI公司拿来当摇钱树的游戏软件。KONAMI靠它赚了多少钱我已经无法去计算了（总之是比我的零花钱多），我只想通过这个专题让更多的玩家能一起分享《游戏王》所带来的乐趣，好吧，废话少说，进入主题。DUEL SRART！！

谈到《游戏王》就不得不说一说它的漫画了。1996年起，高桥和希先生带着他的这部作品开始了在《少年跳跃》的连载之路。没过多久便好评如潮，在漫画中所出现的卡片对战游戏更是使得漫画迷们津津乐道。在漫画迷的期待之下，KONAMI于1999年2月4日终于推出了第一款OCG公式卡——VOL.1。全部共发售了40款，每包售价150日元，一包5张（小日本具会做生意，到现在我还觉得5张实在太少了，最起码弄个2位数吧）一发售就引起了疯狂的抢购（汗）。为了能够体验到与原作漫画同样的对战乐趣，大家纷纷购买（不买白不买，反正父母的钱^_^）。而当时漫画迷之间的话题也都变成了OCG公式卡战术的运用和自己拥有哪些珍贵的卡片等等。





KONAMI一看销量如此之好，吓了一大跳，立马推出了VOL.2～7系列、Thousand Eyes Bible、Curse of Anubis、Pharaoh’s Servant、《青眼白龙传说》、《幻之召唤神》、《暗黑魔龙复活》以及一些大会纪念版本，这些系列中都有一些非常珍贵的卡片，但抽不抽得





到就看玩家的造化了：现在《游戏王》公式卡已经推出了约有1000多种！真是个惊人的数字啊。听说中国有的玩家居然花了4万多元购买OCG卡片，可怕（狂汗）

随着OCG专业赛例的推出，更是将《游戏王》的热潮推向了高潮，玩卡者兴致高涨，专卖店BOSS狂数钞票：）当然日本人不会忘了出相关的周边这一大捞钞票的战术，功略书、图鉴、套卡……1999年2月21日KONAMI在东京的银座举行了《游戏王》的全国大赛，奖品丰富诱人，参赛的人不计其数，竞争异常激烈，真能与漫画中的对战相媲美啊。

日本的漫画向来是和动画、电子游戏挂钩的，所以动画片诞生了，第一部在1999年的春季在东京电视台首映，剧情以漫画为主，但也经过了改编，加入了一些新角色，收视者反应热烈（中国的广东地区也播映，可惜身处上海的我是没法看到了，残念～）游戏软件也分别推出了，《游戏王1》、《游戏王2·暗界决斗记》，销量均突破百万，随后KONAMI公司又推出了《游戏王３》、《游戏王4》（这部作品分别推出了三个不同的版本，通过三个版本的通信互换才能集齐所有的卡片，不得不佩服KONAMI的商业头脑）销量更是达到了惊人的400多万份（-_-0），但KONAMI并不满足于此，立刻于99年的12月9日发售了PS上的《游戏王·被封印的记忆》（忘了说了，前面介绍的几部作品都是在GB上的）剧情以游戏的过去为主题，将千年道具的故事交代清楚了，被封印的卡片魔神苏醒……销量虽然不能与GB上的相比，但也取得了良好的成绩（销量减少的原因我估计还是由于规则改变，使玩家不大接受导致的，呵呵，还是专业的OCG规则好啊）。另外还推出过一款以动画中的怪兽胶囊为原形的《游戏王》游戏，同样也大受好评（偶尔换换口味也是不错地）。



随着GBA的成功发售，KONAMI自然将《游戏王》推上了GBA的发售舞台，随主机一齐发售时就有一款《游戏王》的游戏——《游戏王·地下骰子怪兽》。新颖的玩法又一次吸引了广大的



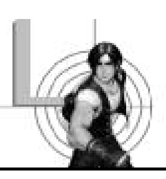


《游戏王》FANS。随后推出的重量级作品《游戏王5·DUEL MONSTERS EX1》更是达到了《游戏王》系列的最高水品，由GBA强大的2D机能制作出来的卡片画面漂亮，绝对达到了与真实OCG卡一比的地步，再加上采用的是KONAMI官方发布的新OCG规则，使得《游戏王》的玩家再一次陷入了不能自拔的对战热潮之中。但没想到的是仅过了半年，《游戏王6》发售了，卡片数目达到了前所未有的1111张，容量的增加是主要的原因。前几天听闻《游戏王7》又要发售了，而且会采用RPG加卡片对战，令广大的玩家兴奋不已，呵呵，又要存钱了啊：）

说了这么多，大家是不是也有点头绪了啊？说真的，我刚入手这款游戏的时候确实被她那复杂的卡片规则所吓倒了，900多张卡片，记记也要好多时间啊，但真当自己深入研究以后，却不能自拔了，富有战略性的卡片组合，瞬间局势的逆转，爽就一个字！当然，真正使我深爱她的原因还是漫画，漫画所要体现的是亲情和友情，这两样东西不论是在漫画还是动画中都有体现。当我看到海马为了弟弟肯牺牲自己性命的时候，真的被感动了，这就是骨肉亲情吧。没看过漫画的朋友可要多多留意了，可千万别错过好东西啊。而动画片带给我的又是另外一种冲击，强烈呕血推荐大家看一看《游戏王》动画的第二部——王国篇，卡片对战的激烈得到了充分的体现，看的我热血沸腾……

最后容我再说一说《游戏王》的OCG公式卡片。（呵呵，绝对不是骗稿费啦）对于我们中国的玩家是很难能够买到OCG卡的，目前也就广州地区有引进的，最主要的原因还是价钱问题啦，不过对于我们这种狂热份子来说是算不了什么的，前面不是有说到有人花了4万多元钱购买卡片吗，这确实是有此事的，喜欢就是喜欢，丝毫不需要理由。我周围的人也对我买卡片的这种行为看不懂，甚至有嘲笑我的，但我不在乎这些。是《游戏王》带给了我快乐，她充实了我单调的生活，有时侯我也会和志同道合的朋友来上几盘对战，是《游戏王》教会了我凡事不





要轻易放弃，奇迹是要靠自己去创造的，所以我至今做着自己的我，走自己的路吧！（当然，还要多玩《游戏王》啊^O^）

有兴趣的朋友可以去混沌世界（http://go3.163.com/yugi/index.htm）这个网站看看，站长CHAOS是个《游戏王》的FANS，还有推荐几个不错的《游戏王》论坛给大家，希望大家会喜欢。BATTLE CITY（http://chaos-world.51.net/cgi-bin/bbs3000/list.cgi）中国游戏王联盟论坛（http://www.cnocg.com/bbs）还有一个是我朋友的个人网站，希望大家能去捧场，谢谢：）游戏王OCG（http://go2.163.com/zstocg/1.htm）

最后的最后，要进入老套部分了，感谢EMU ZONE的龙二，感谢混沌论坛的CHAOS老大，感谢EZ论坛的好哥们，感谢那些一直支持着我的朋友们。游戏王真的很好玩的哦^O^



《游戏王1》：游戏王值得纪念的第一作！

游戏王在GAMEBOY登场的第一作。共有365张卡片，只对应黑白GAMEBOY，纯粹以强大的力量打败对手，战略性较低。但值得所有游戏王的爱好者一试。



《游戏王2暗界决斗记》：大幅强化的游戏王2

能够与别人的“游戏王2”或“游戏王”交换卡片。交换特定的三张卡还可以融合。优势魔族可以无视攻击力和防御力打败劣势魔族，使平衡性提高的要素之一。

《游戏王3三圣战神降临》：系统有大幅进化的游戏王3



在初回限定版的卡带中附送一张昆虫女王和另外八张卡（天狗之扇、杀手蛇、嘉玛剑、嘉玛剑之誓言、机械翼龙、万能地雷、磁石战士α、磁石战士β）中的三张共四张卡。满载新要素的系统！今作系统得到大幅强化，新增的超级专业赛使平衡性增加不少。卡片的行动除了有攻击和防御外还增加了作为祭牲和使用特殊能力。要星数多的高级卡片出场就要用4星以下的卡作祭牲，其中5-6星要一张，7-8星的要两张。（这一规则也成了以后OCG的最主要的规则之一）由于转化为GBC专用，所以画面更加漂亮。角色和部分卡片经过重新设计，卡片数更是上升到了800张。

《游戏王4最强决斗者战记》：GBC的最后一个游戏王

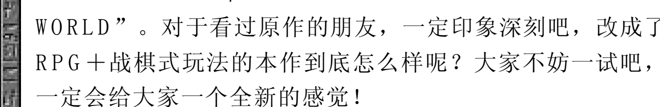
2000年12月7日发售。今作分三个版本：游戏版、海马版和城之内版。随游戏的发售更是捆绑了三张幻神卡——地狱判官天空龙、圣石巨神兵、太阳神翼神龙，但要购买初回限定版才会有（真是骗钱啊）。游戏性没的说，达到了GBC的最高

水平，画面超华丽，发色数大幅上升，再加上增加的新卡片，令本作的销量更是达到了惊的人成绩（巨可怕！）

《游戏王游戏王怪兽胶囊》：新的游戏王玩法



游戏的内容是由原作漫画中的两个游戏组合起来的，分别是“ＭＯＮＳＴＥＲ ＣＡＰＳＵＬＥ”和“ＭＯＮＳＴＥＲ ＷＯＲＬＤ”。对于看过原作的朋友，一定印象深刻吧，改成了ＲＰＧ＋战棋式玩法的本作到底怎么样呢？大家不妨一试吧，一定会给大家一个全新的感觉！



《游戏王5》：号称完全对应ＯＣＧ的作品



以ＧＢＡ的强大机能作为后盾，画面非常华丽。完全重现ＯＣＧ的“连锁”，完全采用当时的ＫＯＮＡＭＩ官方ＯＣＧ规则，使战斗更加激烈。卡面设计、卡的效果和ＯＣＧ完全一样。战略性大幅度上升，可以说是一款喜欢《游戏王》的朋友必买的作品。

《游戏王6》：将前作发扬光大的颠峰之作



卡片数增加到了1111张，令战斗进入了最终的状态。以原作中的城市篇为背景，在城市中的不同地区，都会有决斗者不断的寻找，决斗，再寻找，再决斗。更有大量的隐藏人物加入挑战，突发事件不断，高潮连连，去过游戏中的神殿的朋友一定还对此津津乐道吧。要是还买不到的话，那就先用模拟器解解馋吧！！）

《游戏王地下骰子怪兽》：ＧＢＡ上第一个游戏王

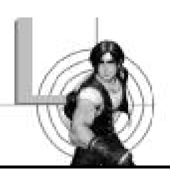


2001年3月21日发售。登陆任天堂新主机的第一弹。游戏附送品（特别版）只有2001年1月21日前预定才会附送的三张一套的黑魔女纪念卡。漫画中的许多人物都会登场，登场怪物多达100种以上，超精细的怪物对战画面。游戏的玩法是以掷骰子为基础，不断的派出强劲的怪兽来打击对手吧。

《游戏王７》：决斗都市传说



虽然还未发售，但通过官方发布的新闻，我已经欣喜若狂了。新的人物（据说将会增加到100多人，我的天啊！），新的场景，新的事件，当然，还有我们关心的新卡片的加入。从介绍中可以看出这将是一部具有RPG要素的游戏，玩家可以扮演《游戏王》中的角色（我喜欢武藤游戏），画面更达到了ＰＳ的水平！！！完全无条件购入准备中。





《游戏王真·DM——被封印的记忆》：以游戏的过去为主题的作品。

游戏的过去隐私大揭密^O^新增3D战斗画面，魄力实足。基本系统沿袭了GB的《游戏王2》，战斗规则则按当时OCG的专业赛例。增加了两张卡：混沌黑魔导和混沌黑魔术之仪式。除了利用POCKETSTATION可进行通信融合外还可以以接收电器遥控红外线的方法获得新卡。如果有PSPDA的朋友们可以拿家里的遥控器来试试看，说不定就按出什么珍贵的卡片哦。

《游戏王真·DM2——被继承的记忆》：PS2第一个游戏王



2001年9月6日发售。主角通过时间超越魔法回到了1480年的玫瑰战争末期的因克兰特。在这里存在着由于拥有宿世姻缘而不断斗争的两大家族——红玫瑰（游戏的子孙）和白玫瑰（塞特的家族）。主角成为了传说中的“玫瑰之决斗者”。想脱离这个时代回到现代，就要靠自己身为决斗者的实力了。主角可以选择红玫瑰或者白玫瑰成为自己的同伴，选择不同的同伴，故事会不同。配合PS2强大的机能，完整地重现了漫画中的场面，是卡片游戏和战略游戏完美的结合。DECK LEADER SYSTEM——在每次对战开始之前，都要在卡组选出DECK LEADER（也就是主力卡）。这个DECK LEADER就是玩家的分身，可以在战斗中升级从而获得新的特殊能力。我有幸在朋友家试了一试，规则是完全新的，卡片依然精美（PS2的机能不是废话吗？），对于玩贯了OCG的朋友来说，还真的是要一段时间来适应啊，有机会就玩一下吧，毕竟是PS2上的啊：）

以上介绍的游戏，全部可在本期光盘里找到。

游戏王正版和盗版的鉴别

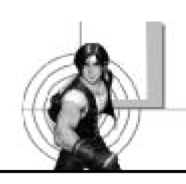
作者：CHAOS

现在市面上出现了所谓的“亚洲中文版”的OCG，一包5张5元，其中还有闪卡和防伪标记，使得不少朋友认为那就是正版卡。但是，真正的正版卡比那要好的多，下面就是chaos对“亚洲中文版”和正版卡的比较，希望能让你了解真正的正版卡！

chaos的鉴别：

chaos收到的是一个封套，一张蓝眼白龙金字闪、一张暗黑骑士盖亚金字闪、一张紫焰影武者普通的。

1、封面是以魔法支配者这一套的封面为蓝本的，和正版的封套比较后，发现





了“亚洲中文版”的前景中的游戏半身像和正版的只有颜色深浅方面的差别（这个可以不算），但是背景却问题大了。正版的背景是六芒星之咒缚和牺牲品的画面，“亚洲中文版”背景删去了牺牲品，这个无所谓，剩下来的六芒星之咒缚却变成了在巨大化这张卡上面加上一个巨大的六芒星的“怪卡”，而且六芒星之咒缚的六芒星是在一圈咒文里面的，但是这个六芒星的角却顶到了圆的边上覆盖了咒文。这样的错误会在正版出现吗？

2、“亚洲中文版”封面把原来的日文都翻译了，可能是为了让大家都看得懂吧？但是作为最重要的版权声明却保持日文，为什么？我想“亚洲中文版”绝对不会是集英社做好之后再运来中国卖吧？为了发行廉价版却在日本做好大老远花费昂贵的运费送来中国而不直接在中国做？

3、在收到的三张卡中，唯一有雷射防伪标签的是那张紫焰影武者，正版的是除了EX、VOL系列、DCE外都有雷射防伪标签的，为什么暗黑骑士盖亚没有？卡上写明是出自青眼白龙传说的，标号LB-06。

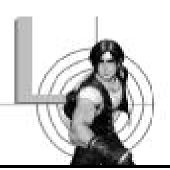
4、再说雷射防伪标签，“亚洲中文版”制作得极为差劲，从正面一看就会看到两种图案重叠在一起，而正版的是不会有这样的情况的。

5、卡的纸质确实比我见过的盗版卡要好的多，甚至比正版卡更厚。但是卡的表面粗糙不平，要知道正版卡表面是非常平滑的。

6、卡的翻译问题。从紫焰影武者看来，卡的说明与我的那张正版的在意思上完全不同。“亚洲中文版”是：右手持矛，左手持刀的剑客，其攻击之快让人无法防避。正版译作：紫炎的影武者，持有锐利的名刀。如果这是正版的话，KONAMI会用这些这么没水平的翻译吗？好，就算这个不是证明，那“暗黑骑士盖亚”是不是应该译作“黑暗骑士盖亚”呢？日文里的“暗黑”就是中文的“黑暗”的意思，这是大家都知道的，为什么还用日文？而且卡的右下角还是出现了上述2的问题。仔细看一下紫焰影武者的者字还是错别字，连繁体中文里都没有这个字的，制作严谨的正版会出现这些问题吗？



综上所述，所谓的“亚洲中文版”绝对是盗版货。退一万步来说，如果这是正版，我也决不会收集的，因为其质量差不说，罕贵卡也失去了原来的意义，以至完





全没有收藏价值。我想拥有正版卡的朋友看到后也一定会和我有相同的看法吧？

真海马濑人的鉴别：

为了进一步证实市面上所谓的“亚洲中文版”是盗版，本人特意买了一包，拆开一看，只可用一个字形容：烂！

1、我认为正版卡和盗版卡最大的区别在于卡的表面，你用手轻轻的摩擦卡的表面，正版卡表面光滑的几乎没声音，而“亚洲中文版”那粗糙的躁声真是无法接受！

2、“亚洲中文版”的圆角过于大，看起来很不舒服！

3、“亚洲中文版”的翻译错误问题相当严重！一张“天气预报”下的翻译为：反面召唤时……，反面召唤就是需要盖伏，然后下一回合翻开即可发动效果，这可以理解，但一张“音波鹰”的翻译是：召唤此卡时（反面召唤）……啊！竟然出现括号，完全应该象“天气预报”一样把反面召唤这几个字放在前面呀，KONAMI会犯这样的错误？

4、“亚洲中文版”的“集英社 高桥和希”几个字印的过深，而且字体比正版的粗，很不协调。

5、“亚洲中文版”那种“防伪标记”太差了，可以防伪吗？

6、卡的反面右下角“游戏王”三字，正版印的相当鲜艳，且“王”字基本为红色，而“亚洲中文版”的字相当暗淡，且“王”字几乎为褐色！ 其它盗版：现在世面上除“亚洲中文版”外主要还存在着两大盗版OCG！

①、就是那种28元一盒的100多张的合集系列,这种盗版容易区别,质量很差。

②、就是仿日版的盗版,这种OCG粗看和正版差不多,但仔细看一下就会发现很多问题。

a、这种卡的雷射标记很差,一片模糊,根本无法随角度的变换而改变其中的图案。

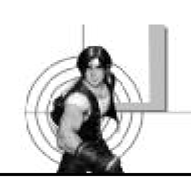
b、该卡正面字体不是很清晰,特别是右下角的一行字样。

c、该卡和其他盗版一样,卡的背面颜色暗淡,“游戏王”三个字不鲜艳,这点大家很容易区别。

d、该卡的闪卡设定有错误,有些不闪的卡也变成闪的了,而且闪的样子很粗糙,就如同一般的那种闪的卡,大家知道,正版卡的闪不同角度呈现不同色彩。

以上是现在市面上普遍存在的盗版,希望大家不要上当!







火炎之纹章
封印之剑攻略

文：Emu-Zone Hzzj55

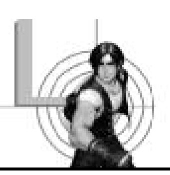
前言：

无可否认这次的火焰纹章依然相当出色，虽然制作者对系统做了一些变化，但是基本保持了原来火焰的模式。可以说是未来火焰纹章发展的一次尝试吧。下面就游戏的变化说一些我自己的看法。首先要说的是游戏难度问题，这次游戏的一周目难度的确比原来降低很多，但是游戏2周目的hard难度依然不输776。总体来说难度是比776要低一些，因为取消了疲劳度的设定，强的角色可以经常出现配合hard模式下面的高成长率，所以总体难度比776低，然后是关于个人特殊技能的取消，加入新的支援系统。这个是有些制作者的一个大胆尝试，降低原来过分的单兵作战，提倡更多的团体合作，可能是这次制作者的一个思路吧。加入了武器之间相克的关系，更加大了策略性。最后要说的是小偷这个职业在游戏中被一定的弱化，无法偷取别人的武器只能偷取0重量的物品，个人感觉对游戏影响不大，毕竟这次火焰的难度不是特别大。总结：这次火焰还是原来的火焰、音乐出色、系统灵活、多分支、多结局、必杀战斗画面震撼。一切都没有太多的改变



第1章　命の息吹

游戏的第一章难度相对简单，敌方有山贼 Lv：1 ×10 戦士 Lv：1 ×1 ァーチャー Lv：1 ×2铁の弓。这关难度低，应该多多使我方的角色升级建议培养开始的两个骑士(一个红，一个绿)。并且不要忘记提升他们之间的支援关系。boss是斧战





士，利用两个骑士加支援可以轻松搞定。最后不要忘记去旁边的村庄要5000g。(康熙皇帝教导战争的根本是钱粮^_^)

第2章　ベルンの王女

游戏的第2章难度还是很简单的，这关刚开始エレン会加入，有了修女的加入战斗就变的更加简单。因为这关敌方枪兵比较多。所以让两个骑兵拿起枪冲上去抢一点经验(放心靠他们两个的支援和能力，加修女的支持，死不了的)。北面的村庄有一把破甲剑这是杀boss的好东西。过后ディーク　ロット。ワード会在下方的要塞出现并加入。ディーク能力比较强而且成长也很高把他放在要塞里面，可以杀人拿经验。最后让他拿起破甲剑砍boss哦，纵然boss的枪克剑，但又有何惧。最后要注意主角和ディーク有对话情节，注意ロット和ワード有支援关系。

第3章　後れてきた者

第3章开始是看不到boss的。本章对方枪兵比较多，失去了要塞的保护用剑士对付枪兵是很愚蠢的。这里可以多多利用两个斧子兵，这样可以轻松搞定，路上面还有很多的アーマーナイト，可以先快速访问北边的村子说得魔法师ルゥ，这样就不用怕什么了。本章开始盗贼チャド会加入。利用他可以打开宝箱(宝物分别是ポールアクス。3000g)。3回合后boss会出现，同时会有骑兵增援(3-7回合，每次2个)。可以用斧子兵挡路。魔法师，弓箭在后boss的魔防是zero我想不用我多说什么了。还有チャド和ルゥ有对话情节ルゥ的成长很高要多多培养。

第4章　同盟の崩壊

这关敌军最大的特点就是骑兵特别多，这样我方的斧子兵就大有作为了。刚开始的时候斧子兵守住两个桥面，等消灭第一波骑兵以后，大家就可以出击了。第4、6、8、10回合下面会有海贼增援。只要派一个ディーク过去全部轻松搞定。クラリーネ回在第3回合出现，为了避免她有什么损伤，应该在这个时候出击迎接她。一样斧子在前面，然后是骑士。魔法师。第6回合ルトガー登场，尽快用クラリーネ说得(ルトガ　身上是一把必杀剑，千万小心)说得以后旁边的杂兵就给他吧。boss能力不差，可以先用斧子兵削弱



他。最后用ルトガ一拿必杀剑干掉他。



第5章　炎の纹章

这是剑士练级的一关。我的阵形是两个剑士加神官骑士，魔法师，主角，从后面一直打到boss那里，其它人都是在一边凉快。这样这几个主力能力会上升的很快。而且一周目里面斧子兵对剑士根本产生不了危险。第12到15回合敌人会在boss附近的要塞进行增援(送经验的)。这关的boss很菜。随便选一个剑士上去做了他。不要忘记培养クラリ一ネ和ルトガ一的支援关系。

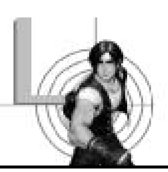
第6章　しかけられた

说实话这是比较难的一关。真正的考验从现在开始。这关敌人的武器以枪和魔法见多，所以应该选择克枪的斧子兵以及回避比较高的剑士出击，当然魔法师也要有。游戏刚开始敌军就会全力向下，用斧子挡住左右两个小道，正面用剑士和魔法师，因为对方的魔法师能力并不强，所以你的魔法师一定没有问题。等解决了开始冲下来的人以后就可以放心的开门找宝物了。反正不要开右上和左下的就可以，(没有宝物只有敌人)左下和右下有宝物也有敌人。这章初期ワグナ一，シャ一マン会加入，成长都不错可以培养，右下出来的小偷可以用主角和他对话(千万不要杀伤了)，在左边中间可以救出ス一(能力比较强)。boss实力比较强，旁边还有几个杂兵，用魔法师干掉他们。最后的boss就留给ルトガ一吧，必杀剑出击，过关。

第7章　オルティアの反乱

这关开始的时候比较被动，敌人会从两边下来。因为这关敌方枪兵比较多，建议把两个斧子兵都派出来。这关敌人有了飞龙兵所以弓剑手自然也是必备的了。一开始的时候最好先集中在一个地方，消灭一部分冲上来的敌兵以后再分头出击，这里要注意右边的那个飞龙和司祭(他们两个之间的距离是非常好的，如果你杀伤那个司祭，飞龙刚好飞到你身边)等到ゼロット，トレック从村庄出来就是反击的时间了。ゼロット能力很强所以对他们的安全可以放心。ノア会从斗技场出现，此人成长很高应该重点培养。此关出现了斗技场是赚钱的好时机(斗技场危险很大要小心)。当你快到boss那里时会有一些增援，能力不是很强可以和轻松搞定。本章可以获得一个剑士转职道具，不过建议剑士







没有20级不要转职业。boss是一个铁甲兵，武器很厉害，让剑士拿起破甲剑冲吧！！

第8章　再会

女主角终于出场了，可惜一开始是被关在房子里面的(一定要将她移动到左上方的地方，不然会被弓箭手射死的)。队伍一开始应该快速移动，这关出斧子兵要注意对方的魔法师。一开始敌人实力不强，应该可以轻松突破，在上面通道的第2个重铠手上拿的是对骑兵有特效的枪要小心。后面ィアバース。オージェ会在左面出现队伍应该尽快和他们回合。往下面冲的时候要慢慢来，如果冲的太急很容易死。这里小偷要快点打开放有宝物的门，因为过一会那位小偷大姐又会出现，所以要在她之前取得宝物。当来到女主角被关的屋子前面的时候，后面就是比较麻烦了。敌人会进行增援，而且下面的一个重垲是拿着必杀枪的，一定要千万小心。建议先排好队型等敌人上来送死。等把冲上来的杀完，在向下进攻。这关可以拿到一些转职道具还是建议到20级以后转职。本关的boss其实很菜的，剑士加破甲剑轻松。30回合结束战斗进入外转

第8章外传　烈火の剑剣

用来升级的一章。敌人都是枪兵和斧子兵，所以用剑士和骑士出击是最方便的。刚加入的女主角也应该出来练一下。移动中要让队型保持紧密，这样很轻松就可以到达boss那里。路上要注意颜色不同的地板，哪个是会放出火的被烧到可不好说。boss能力不差，可以用两个骑兵的支援关系慢慢耗他，不行就用必杀剑吧。过关后得到烈火之剑，可惜要武器等级s才可以用，残念……

第9章　雾にけむる岛島

这关难度比较大，因为敌人都是斧子兵所以剑士应该全体出击。一开始因为在雾里面所以敌军位置是看不清楚的，建议是用照明杖。这关可以用ノア说得フィル，ス一说得シン。因为看不清楚敌人的位置，自然也无法知道フィル和シン的位置。所以可以在开始出来的地方慢慢等他们过来然后说得，之后就可以向前进了。从第11-20回合，敌人就会从河面上的要塞进行增援可以留一些人在那里专门练级。フィル能力不强建议不要练了，女主角要好好练习一下。然后可以分兵两路，拿剑的打头(放心扫荡，那些人都是比较弱的)。这关的boss是狂战士所以千万要小心，很有可能被一



击必杀的，建议用剑士加必杀剑再配合魔法师。本关结束将出现分支路线，其实是看你先访问地图中的哪个村庄，如果先访问右上的就是后面走b路线，如果是先访问左下的就是a路线



第10章A　あらがう者たち

这章剑士是绝对的主力，玩到这里ルトガ一和ディ一ク应该比较强大了，一般的斧子兵、剑士应该可以轻松搞定。这关一开始应该以守为主。守住3个渡，桥特别是中间的那个，是敌人一开始的主要冲击目标。在第一批上来的敌人里面有一个是拿着斩马斧的千万要小心。第5回合マス会从右面的村庄作为NPC登场，主角应该尽快说得他(他的能力不算太强，可是必杀很厉害)。本章敌人出现了弓箭器，射程很远回复系的人要小心。第7回合ゴンザレス会出现可以用女主角说得。后面敌人会在几个要塞进行增援(都是一些斧子兵，拿起剑轻松搞定)。本关的boss拿着可以吸收hp的黑魔法，最简单的方法就是让ルトガ一拿着银剑(一回合就解决)

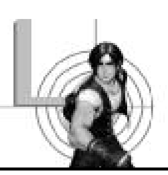
第10章B　对立のはざまで

这关非常简单敌人相对来说比较弱。这关可以多多练习骑兵。ゴンザレス会在第3回合出现可以用女主角说得。第八回合可以用主角说得クレイン。最后第10回合用クレイン说得ティト。boss能力不可小看，还是使用魔法解决他吧。保护所有村庄可以得到转职道具一个。

第11章A　西方の勇者

这关就难度而言其实并不是很高，可是如果想要拿到更多的道具那就比较困难了。这关骑兵非常重要，骑兵能力的强弱直接影响你能不能拿到更多更好的道具。游戏开始什么也不要管立刻往下面冲，凭借骑士的能力下面的几个兵是没有任何用的。剑士这些跟在后面，注意千万不要放慢进军的速度(可以派小偷走其他一条只有一个斧子兵一个弓剑手的道路)，大部队在经过第2个民房后，整理一下队型。等对方的黑暗魔法师一到攻击距离，骑兵立刻出击干掉那些杂兵，然后到尽量接近两个山洞的地方。クレイン会在那个时







候在最下面的中央地方登场。主角可以在那里等他，然后说得。说得以后部队应该尽量集合在一起，会有一个敌军小部队从中间的民房中增援要小心。山洞一定要派人占住不然会很麻烦的。エキドナ会在第8回合出现可以用ララム说得。テイト出现后一定要用クレイン说得。最后还有一队敌骑兵会在我军刚出来的地方增援(不用理他们赶快过关)如果本章可以保护所以民房和NPC那收获会很大(收获什么自己去看吧)。本章boss还是用最简单的方法剑圣解决(ルトガ一这时应该已经20级变剑圣了)

第11章B　自由への脱出

这章开始エルフィン会加入我军，他的作用是使我军单个人获得2次行动的能力非常有用。这关敌人能力还是不行，完全挡不住我军。第6回合ギ一ス会出现可以用主角说的，作为海贼能力其实并不怎么样就是后面必杀很高。第9回合バアトル在要塞位置出现，用主角说得。这关的敌人援兵几乎没有任何作用(当是送经验的)。本关boss能力不强，魔法搞定。

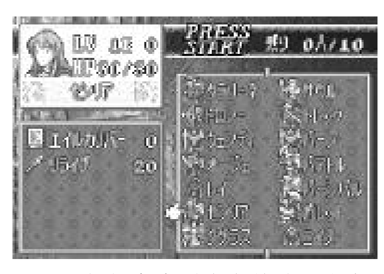


第12章　真实の敌敵

这章最重要的就是一开始的分兵问题，建议到两边都要有修女和小偷。骑兵一定要带投枪。弓箭手，魔法师一定要有。这关其实并不难部队只要慢慢移动集体行动就可以。相对而言右边的部队最好行动快一点，左边的要注意对方的黑暗魔法师能力很强，还有一个狂战士小心他的必杀。这关终于可以用主角说得キャス了(前提你前面都要用主角和她对话，而且不可以杀死她)，用ルゥ说得レイ，这两兄弟能力都很强再加上支援效果到后面一般的兵根本不是对手。这关boss能力很强，只有依靠魔法师来对付他只要过关时间不是太慢就可以进入外传。

第12章外传　天雷の斧

这是完全练级的一章，敌方的人员能力都不是很强。需要注意的是敌人当中夹杂了一些带有特殊武器的人，千万不要打的爽过头什么也不看，我就有惨痛回忆，被斩马斧一斩……重来!这关有很多恢复物品能偷多少就多少吧。boss是狂战



士要小心一点，我反正是用剑圣两下干掉了

第13章　救出作战戦

终于又是一个难关了。本关一开始对方有皇帝出现(汗……)还好只是来耍一下威风的马上走。本关敌人以枪兵见多，其次是剑士。一开始时候先不动。因为皇帝的来到，敌人士气很高会拼命向前冲，先守住等敌人第一波过去就可以反击了。第3回合ミレディ会飞过来加入我们（能力不错值得培养）。敌军很快就回在左上角和坐下交进行增援。其中都用一个拿银枪的千万要注意。建议过河从下面走比较好，虽然这样无法在这关说得パーシバル，但以后还有机会。河对面的骑兵队有一个是拿必杀剑的要优先待遇。其实这关只要步步为营就可以了。这关的boss能力比较强而且他身上的那个武器也很厉害，可惜是条飞龙……弓箭，斩龙剑伺候……cool!

第14章　理想乡郷

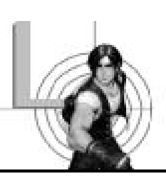
这关又是看不清楚敌人，一开始セシリア，ソフィーヤ会加入，ソフィーヤ成长不错只是初期能力比较低。这章有4个隐藏道具，分别是在我方上、下、左、右4个方位，因为地点是随机的所以只有看运气了。不过小偷好象拿到道具的机会比较大一些。这章骑兵的移动能力被大大减弱，所以不建议派骑兵出来，敌人又两个司祭很讨厌，会放睡眠和魔法封印。要优先解决，路上大都是剑士和飞龙，可以用一些强的角色在前面开路。几回合后敌人在我军刚出来的地点下面进行大量的斧子兵增援(还有狂战士)，如果走的快的话就不要理他们，快速过关。本关boss能力一般，是用贤者就可以搞定他。在风沙停止之前过关可以进入外转　。

第14章外传　业火の理

这章游戏难度比较大，因为boss的魔法范围很远，而且攻击力很高稍微不小心就会被弄死。boss下面的贤者也有这样的能力。所以应该派出机动力比较高的部队或者是魔法防御高的部队。游戏初期还是和原来一样先不要轻易出击原地等待一下，等把过来的杂兵杀完以后再行动。因为boss的远程魔法打不到游戏的四个



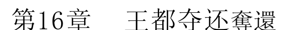
角落，这时就要靠我们的飞龙了，凭借飞龙的超行动力可以将我方的部队安全的运输到一些boss打不到的地方。然后找一个魔法防御高的，在让司祭给加一个魔法防御上升，就让他冲到boss的攻击范围吧，因为boss的远程魔法只可以使用5次。等他放完5次之后就



是行动之时了。注意游戏中路是会消失的，如果你走到一半路忽然消失你就没有办法移动了。本章的boss实力很强，只有让剑圣拿着必杀剑上了

第15章　龙の娘

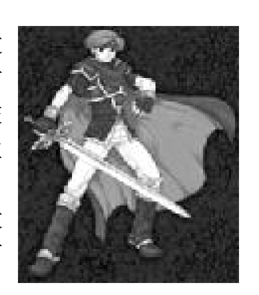
这关可以用ラ ラ ム说得パ ー シ バ ル所以一定要把ラ ラ ム派出来，游戏开始时加入的イ グ レ ー ヌ能力虽然不错可是上等职业而且成长也不是很高不推荐培养。这关对方的枪兵奇多所以斧子兵和魔法师可以多多升级了。这关没有特别的难点，需要注意的是敌军中混杂着手拿特殊武器的人，当心一个不小心被砍了。第3回合出现的ガ レ ッ ト可以用リ リ ー ナ说得能力不错就是武器登记低了一点。从第10-12回合敌军的每回合会有4个骑兵增援(没有什么用的)。本关的boss也很菜，用贤者可以轻松搞定。



第16章　王都夺还奪還

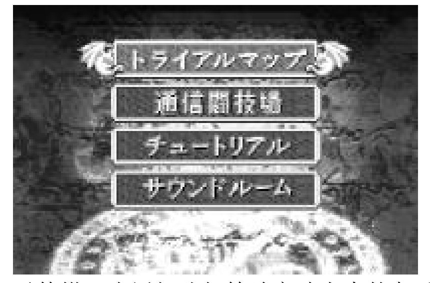
又到了火焰的标准关口，王都夺还几乎每次火焰里面都有这个章节。这关对方魔法师很多所以要特别小心。为了说的ヒ ョ ウ。主角可以停留在一开始的地方等他过来(要注意不要被右边的魔法打中了)。还有ラ ラ ム为了ダ グ ラ ス也应该等在原地。其他人可以从正门进入。注意正上方有一个司祭会使用远程魔法，可以让魔防高的人先上去，等敌人把魔法放完后大部队就可以向前进了。当进入中间区域时候，敌会有增援(不过都很菜)，需要注意的是左边宝箱处的两个弓箭手(手里都银弓)。还有两只龙当然是用魔法解决了。这里要说的是ラ ラ ム在说了ダ グ ラ ス以后，ダ グ ラ ス是不会马上加入的，他还是会攻击我们。所以为了不出意外离他要尽量远一点。这关boss是一个自大的家伙，很菜的。两下风魔法解决。

第16章外传　至高の光



这关是比较难的一关。应该派出我放最好的部队出来。本关开始ダ グ ラ ス会加入(前提是前面没有杀死他)。这关敌人都大部分是魔法师而且远程魔法很多，boss身上有混乱之杖。所以最好派两个祭祀出来而且每个身上带一个恢复异常状态的东东。游戏开始应该让魔防高的人冲到中间位置，吸引敌人的远程魔法。等过了5回合后其他人在冲到中间，这时部队先不要动，敌方的boss会对我军使用混乱杖(这就是为什么要两个祭祀的原因，一个混乱了还有一个可

以帮忙恢复状态)。等3回合后boss用完杖后，就可以分兵行动了。游戏中要注意的是，那些发射出来像光箭一样的东西。这关的boss能力很强，需要剑圣加必杀剑或者是烈火之剑。



第17章A　司祭の教ぇ

很无聊的一关非常的简单(可能是我练的太强了)，敌人的能力都是很弱的，没有什么特别的重点可以说。

第17章B　海の道

这关游戏最讨厌的就是中央的，两个弓箭塔。先派好队伍等杀完冲上来的杂兵。用空中力量将部队运过去。后面只要注意弓箭塔的射程就可以了。boss很菜。

第18章A　サカの（ding）掟

比较难的一章。敌人都是机动力很强的游牧民。如果过早的往外冲是很容易损失的。所以一开始要集中在一起防守。等杀的差不多的时候在出去。出击的时候要和在一起出击，千万不要太分散了，如果有的话可以在这关派一些重垲出来。本章的boss能力不是很强，随便怎么对付了。

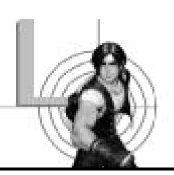
第18章B　凍冻てつく河

又是麻烦的一关，敌人又有弓箭塔，要小心后勤部队。地方飞兵比较多，可以适当多出一些弓箭手。和原来一样，先原地不动，杀完冲上来的兵以后在行动，首先要消灭的自然是弓箭塔。后面敌会有斧兵增援，能力很次的。boss有远距离魔法要小心。

第19章A　ブルガルの攻防



一场进攻战，开始分兵两路。因为到这个时候派出来的主力对付这些小兵还是不成问题的。城里面的村庄可以获的很多东西。这里要注意的是那些游牧民机动力很高，一个不小心就翘。boss是剑圣我是用剑圣拿必杀剑对付他的，轻松加方便。敌军打城门的时候，就是援军到来之时，要小心。



第19章B　冬将军軍



这关的地形对我军和不利，而且敌军都是枪兵所以多出魔法师和斧头兵是最好的，因为看不清旁边的东西所以弓箭手也没有办法好好的发挥。特别要注意的是各个村子千万不要被炸了，都是好东西。行动的时候应该尽量让后勤部队站在队伍的中间防止敌人飞兵的偷袭。这关boss是天上飞，自然也就知道用什么对付他了。

第20章A　灰色の狼

又是相对轻松的1关，需要注意是这里狂战士和剑圣。小心被必杀了，两个有远程攻击魔法的魔法师能力很菜，不必太考虑，不要让他们攻击修女就可以了。这关boss最好用魔法师对付他。ニィメ会在一开始加入。ダヤン会在第3回合出现，主角可以说得，过关后ダヤン不死进入外传。

第20章B　イリア解放

这关可以救出飞马3姐妹的最后一位。这章敌方的兵力不是很强，比较弱但是要注意两个黑暗魔法师，他们身上面都是有睡眠杖的。所以可以先把他们两个解决。后面剩下就比较轻松了。第10-14回合进行增援，不过能力都不是很强。本关的boss要用魔法师解决。

第20章外传伝A　疾风の弓

这章没有boss(快乐啊)，其实正确的说是有多个比较弱的boss。这章敌人又是游牧骑兵的天下，我方部队被分配在几个不同的区。不知道是不是练级多的原因。这关的敌人比较弱，不过小boss的经验暴高，绝对是升级必须。

第21章　封印の剑剣

这关可以说是游戏中最难的一关吧。无数的飞龙不停的增援……汗。游戏开始应该把所以精锐派出来。多出两个弓箭手，到达boss地点的路有两条，个人建议走下面大路，小路太挤不适和大队人马经过。走大陆的时候可以把主力放在前面档住整个路口。然后后方部队快速通过。因为这章ヨーデル会自动加入，他身上有可以全员恢复的杖，真的不行就用一下，其实这些飞龙的能力并不怎么样，只要小心对付一般不会有什么问题。在到达boss地点的时候，



又会有飞龙来支援，保护好你的后勤部队一般没有什么问题，路上的两只龙还是用



魔法师解决他们吧。本关boss是三将军之首能力很强，可以用男女主角的支援关系配合女主角高的魔力解决他。30回合结束，之前的神圣器全得到进入外传。这关的ゲイル是无法说得的。用ミレディ、ツァイ说了以后他只是会离开不会加入。

第21章外传　显示の暗閤

进入这章就是为了拿最后的两个神器，敌人不是很强，只要稍微有点耐心就可以过去。要说的左右两个箱子里面是两条龙，不缺练级就可以不打开了(真不知道是怎么装进去的)。boss能力不是很强，魔法师无敌搞定。

第22章　见果てぬ梦夢

终于又看到皇帝老大了，不过现在看来他的能力不过如此。开始时候boss是看不见的。需要有人分别踩在左右两边的台面上。主角才可以打开中间的门。门被打开以后下方左右两边会有很强的援兵出现，不过等他们到你那里皇帝应该解决了吧。游戏中要注意那些增援的祭祀，感觉好讨厌。门打开后要立刻冲进去，先把龙屠了，如果人手不够可以用混乱杖让一些人混乱。boss可以交给主角或者是剑圣，轻松解决。如果你没有拿到所有的神器的话，那么游戏就结束了。个人感觉还有其他的要素，有一次我神器全拿可是到这里还是结束了。所以这关最好把神器全部带到战场上面。

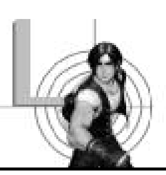
第23章　ベルンの亡灵霊

又是非常讨厌的一章，这章很多的敌方魔法师都有睡眠杖而且一定命中。到后面估计有一大半的人会在睡觉。刚开始可以耗魔法师的睡眠魔法，等耗完了，用最快速度解决他们，然后难度就会简单很多。本章的村庄要用フィル访问这样最强的剑圣カレル就会加入。有了他boss不用愁。



第24章　传说の真实纹章 暗黑の向こう

因为这两章其实只是一章所以就结合的说了。这关都是龙的天下所以只有靠魔法师。神器不要用的太多，还要留着到最后呢，就我个人感觉来说，只要你对魔法师的培养不是太差，一般





就够用了。敌人会在你制压的下面2层进行增援，只要合理运用魔法师的能力一般没有什么问题。本关的boss比较麻烦，只有依靠ﾚｲ与ﾙｩ的支援关系，或者男女主角之间的支援关系。

最后一章没有什么好说了，冲吧！！胜利就在眼前!。顺便说一下这个final boss实在上太菜了。

游戏结束，有很多东西还是值得我们回味的。任天堂在这次火焰纹章加入了非常多的隐藏要素，加入了很多的变化。大家可能在完成一周目时候会发现游戏的难度的确比原来的纹章要简单一些，这是为什么呢?纹章的高难度一直影响一些slg新手很快的适应这个游戏，降低一定的难度可以让更多的人加入纹章游戏。可以说这次的纹章更好的面向所有的游戏玩家。至于游戏在系统上面的改变我已经在前面提过了所以不重复了。下面说一下游戏中的隐藏要素。从我个人来看这次最重要的游戏隐藏要素就是多周目的加入以及BT的hard难度。这次的纹章很多人在一周目结束以后都说难度比原来简单，其实任天堂早就想到这个问题所以加入了二周目的难度选项，使用hard模式以后游戏难度非常BT，可以说已经达到了纹章776的水平了。敌人的攻击力高的吓人，我军一般的人两下就完蛋，如果不做修改，非常难玩。我个人在模拟器上面不修改玩到第11章就已经坚持不下去了。所以也没有办法说有什么特别方法可以玩hard模式可以稍微轻松一点。有很多人hard模式下面成长率是加倍，其实根本没有，升一级加1点能力是常事情。我的女主角还有升级不加能力的……汗……就我个人来看要玩hard模式人物之间支援效果的配合是非常重要的，可以增加回避率并且增加一些特技。最后要说的隐藏要素就是游戏的多结局，本游戏这次一共有3种结局，分别是22章结束，25章结束暗的巫女死亡，25章结束暗的巫女没有死亡。要完成最完美结局不但要获得所有神器还有说得所有仲间。所以游戏时间是要相当长的时间。任天堂说是40小时我觉得还不够(hard模式太BT)。还有就是游戏结束后回产生一个记录，用这个记录重玩游戏会出现一个小游戏，（看下图）这些战役敌人都是非常有特点，感觉是这次火焰非常经典的一部分。因为这个没有什么特别事件所以我没有写功略，毕竟这是要大家去完的东西。还有要说的是当你完成游戏次数够多的时候在这个模式下面可以使用很多强力的敌军boss，如果把他们也算是仲间的话(汗……这些也是……)游戏一共60名仲间，不知道你有没有收齐所有的角色。



找回失落的世界

DIY

街机摇台DIY

文：电子DIY工作室



第一次接触街机的经历至今也难以忘却。在一间昏暗的小屋里，摆了两台街机，游戏的名字，早已记不清了，反正是现在看来非常幼稚的游戏，小人向前走，要不断躲避前方的怪物。但是就是这样一个现在看来实在无聊的游戏，却围了满满一屋的孩子。我花了两毛钱买了一个币，紧紧攥在手里，挤在旁边看。大概整整看了一个小时，我终于决定把手里的币投了进去。你能想象这样的情景吗，一个孩子用略微颤抖的手抓着摇杆，在游戏屏幕反光的映射下，脸上泛出奇异的光泽。不要笑我，这可是我第一次握住游戏摇杆，也正是从此，我与游戏结下了不解之缘。我第一次玩街机的经历在5秒钟后就残酷的结束了，我在旁边观看时自信已经搞清了所有的操作，但在握上摇杆时，才发现自己是如此的笨拙，在一阵手忙脚乱后，游戏屏幕出现了“GAME OVER”。我不得不怀着满腹的遗憾走出了小屋，这天晚上一直在都做梦，在梦里，我一直在演练何时该跳起，何时该快跑，何时该挥舞大锤打翻怪物。唉，这令人神魂颠倒的街机呀！

不知从何时起，街上出现了许多大大小小的游戏厅，然后又发现《魂斗罗》更好玩；又发现《双截龙》；又发现《圆桌武士》，好游戏层出不穷，我不知道自己在这方面花了多少银子，花了多少时光。不过世界变化真快，当我买了电脑后，就再也没有光顾过街机游戏厅。在电脑游戏中沉迷了许久之后，突然发现了一个好

东西——“模拟器”，原来在电脑上也可以玩街机游戏。好东西当然不能错过，我花了一个星期的时间把以前的街机游戏，通关的和没有通关的通通打了个遍，当然这次毫无疑问是全部一次通关（可以无限投币嘛）。淋漓畅快之余，忽然感到一阵失落，这就是我朝思暮想的街机吗？

惆怅之余，我再次踏入了久违的街机游戏厅。投入游戏币，我抓住摇杆使劲晃了几圈，又在按键上使劲拍了几下，此时此刻，一种熟悉的感觉油然而生，哦，我的街机。这不正是我想要的东西吗，曾几何时，我不就梦想着在家里摆上一台街机，然后……现在该是我的梦实现的时候了，我决定造一台街机。不过冲动之余，我决定还是先造一台街机摇台好了。

一、制作思路

为了尽量的接近街机的效果，摇台打算采用中密度板做成立式结构。摇杆和按键则完全采用街机的配件，以保证效果和手感。电路部分则采用PS手柄来改造。驱动程序则采用DIRECT PAD，它的兼容性很好。

根据这个思路，我们需要准备下面这些材料：

16mm中密度双面磨砂贴面板（使用贴面板，就省去贴木纹纸或是刷油漆的麻烦了）

PS手柄：1个

25孔插头：1个

25针双头电缆：1根

街机摇杆：1个

街机按键：10个

二极管1N4148：5个

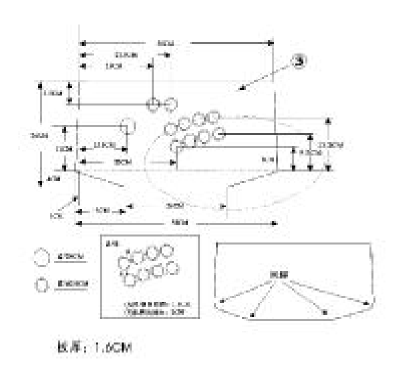
螺丝：若干

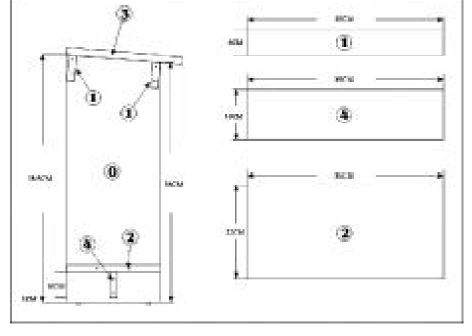
排线：若干

二、板材加工

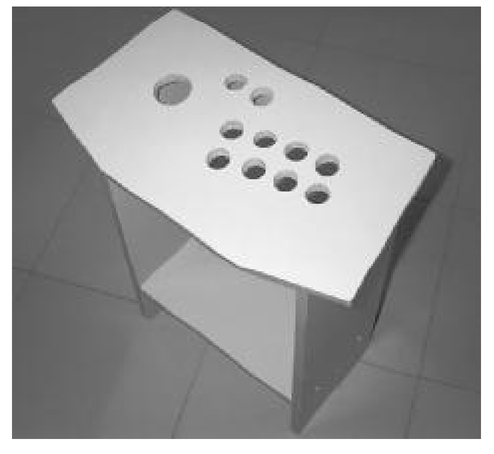
关于摇台的木质结构部分的设计，主要兼顾了这几个方面：坚固、美观、舒适。这次采用的是16mm的中密度双面磨砂贴面板，通常电脑桌也采用这种材料，板材表面有磨沙感，比较耐磨。面板的设计没有设计成四四方方的，而是采用了一些斜线，整个面板呈特殊的六边形，具有现代美感。摇台上下各加双蹭固定，非常坚固。

整体设计图如下：





实物照片（右图）：



关于按键的设计

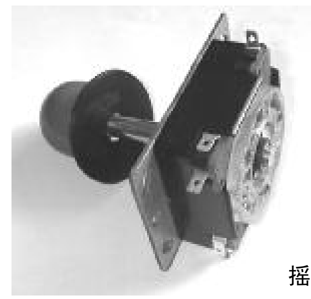
考虑到制作难度和成本，本摇台做成了单打，当然如果你想改造成双打的话，也很容易，只要对摇台稍加修改即可。根据一般的习惯，摇杆在左边，按键在右边，你是左撇子的话，可以把设计图改一下。因为PS手柄支持10个按键，所以本设计也保留了10个按键。其中“START”、“SELECT”两个按键单独放在摇台面板的中间靠上的地方。其它8 个按键都比较常用，放在中间偏右的地方，按键分成两排，与摇台面板的边略微成一定角度，这样比较符合人体工学，使用起来更舒适一些。

对于面板中一些比较大的圆孔，可以用专用的钻头来开孔。板材的连接处预埋罗栓，这样可以用螺丝来连接，拆卸都很方便。板材的边缘用蓝色封边胶带粘一圈。说实话，这个工作是比较烦琐的，并且要求也很严格，如果你不熟悉木工的话，最好是拿了图纸，到卖电脑桌的地方，花钱定做一个，其成本并不比电脑桌高。

三、摇杆和按键

摇杆和按键是至关重要的，所以一定要采用手感好的产品，就国内而言，宝联的产品品质一向是不错的。


摇杆1


摇杆2

摇杆有很多种，比较合用的有两种：全金属的，非常坚固，比较耐用，长杆，行程长。部分塑料的，短杆，行程短，有些还带方向定位，手感特好。这里需要注意的是，塑料摇杆也分几种，其中有些的杆很短，会影响摇杆的转动，所以选用时要挑选杆长的。

按键种类更多，选用时需要多试试手感。配套的微动开关也可采用宝联的产品。按键的帽有凸起的，也有凹陷的，这需要根据自己的爱好来选择。另外可选用多种颜色进行搭配，这样比较好看，也便于按键的区分。

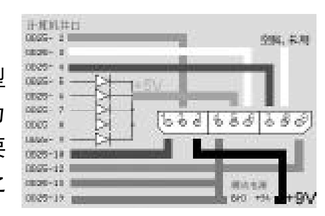

按键1


按键2

四、电路

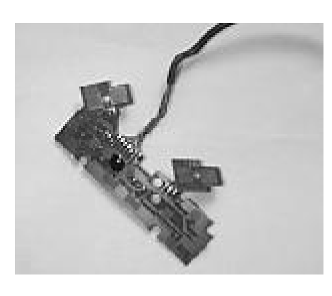
电路部分采用PS手柄来改造，这种方法最简便，现在的仿造PS手柄才几元钱一只，因为我们只用它的电路板，所以手感等因素完全不用考虑，买最便宜的就行。

电路改造图(右)



图中只用到了一种电子元件，就是二极管，型号可采用常见的1N4148，因为是利用并口的输出为手柄电路提供电源，并口的输出能力很差，所以要用多个口并起来为手柄提供电源，为防止口与口之间电流倒灌，增加了二极管来隔离。

因为类似的改造文章已经很多了。我就不再详细介绍了。



手柄的处理

将手柄的PS连接头剪掉，再另找一个25孔接头将PS连线按照电路图接在25孔接头上，注意增加的二极管的方向。然后将手柄外壳拆除备用。

五、装配

1.面板的装配

首先是要在面板上装上摇杆和按键。

上面我们说过，摇杆分两种，塑料的那种一般买来时，开关都装好了，直接装在面板上就可以了。金属的那种还需要先装开关，一个摇杆需要四个微动开关，安装好微动开关后，要转转摇杆，确保各个开关都能正常的压下和弹起，摇杆在正中间时，不碰任何开关。如果有问题，需要仔细调整微动开关的簧片。

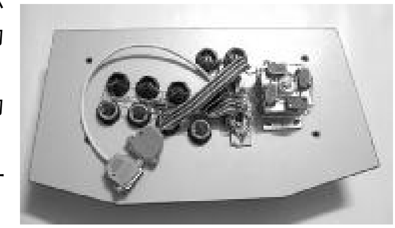
装配好的面板如下图





接下来，就是按键电路部分了。这部分其实很简单，就是要把手柄电路板上的按键触点连接到摇台的按键的相应开关上。PS手柄电路支持四个方向和10个按键，方向和按键在电路上表现为一个开关，电路板上对应每个开关，都是由两个离的很近的触点组成的，当两个触点导通，相当于按下该按键；不导通，则表示没有按下。因此我们可以把这两个触点连接到一个按键的两端，按下按键，就相当于让两个触点导通。由于所有触点的一端都接地，所以对于一个按键我们只需要引一根线，按键的另一端统统接地即可。这样算下来，手柄电路板与摇杆按键之间共需要15根连线（10个按键、4个方向、1根地线）。

需要注意的是，四个方向键的连接，由于摇杆向上摇实际碰到的是下面的微动开关，同样，左右也是颠倒的，所以实际的连接方法是，电路板的“上”连摇杆的“下”，电路板的“下”连摇杆的“上”，电路板的“左”连摇杆的“右”，电路板的“右”连摇杆的“左”。



最后把电路板固定在面板的反面的任一位置即可。

2. 摇台的装配

这次制作的摇台的木质部分是在厂家加工好的，组装起来十分方便。摇台的部件如下：



整套板子的图

可以看到图中的各个板子都已经编上了号码，这是为了方便说明下面的安装过程。

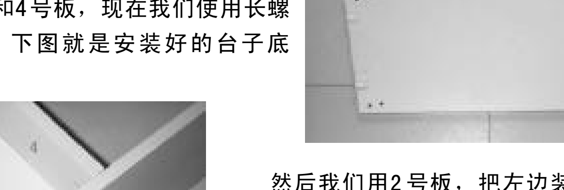
图中较短的螺钉是连接顶部的面板的，长螺钉来连接其它的板子。


这个就是配套的螺钉

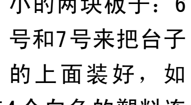
顶上的面板是已经装配好街机配件并连接好线路的。

下面我们来一步一步把台子装起来：

下图是侧板，一共有两块，可以看到上面有很多孔，是用来穿螺钉的。要注意这两块侧板是不一样的，1号板是台子右边的，2号板是台子左边的，首先我们用1号板开始安装。（下图）



首先我们先安装台子的底部，我们要使用2号和4号板，现在我们使用长螺钉来安装，下图就是安装好的台子底部。



然后我们用2号板，把左边装好。如下图：



然后使用最小的两块板子：6号和7号来把台子的上面装好，如下图。可以看到装好架子顶部有4个白色的塑料连接件（红圈圈起来的部分），它是用来穿上螺丝后和顶板连接的。



现在，剩下的就只剩顶板了。顶板照片如下。可以看到顶板有很多连线，其中有两个接头，用一根彩色的排线连接的接头是用来扩展其它游戏机用的（可以不要），另外一个用白色电缆连接的是接

电脑用的。（如图右）



图中箭头所指的是顶板的螺丝孔，一共有 4 个，安装时把顶板小心放好，然后这 4 个螺丝孔要和已经装好的台子上的 4 个白色的塑料连接件的孔对准，然后使用较短的螺丝来安装顶板。（下图）



下面是安装顶板时的样子：



最后，我们要把上面所说过的两个接头安装好（一个电脑接头，一个扩展接头），接头的安装部位如下。在摇台的两个侧面钻两个小孔，然后用小自攻螺钉把接头壳子固定在台子的侧面。台子后部右边安装的是扩展接头，左边安装的是电脑接头。

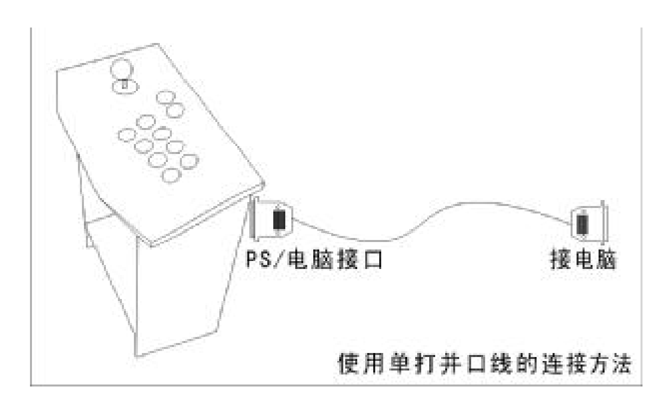




小自攻螺钉



两个接头安装好后，就是右边图的样子：



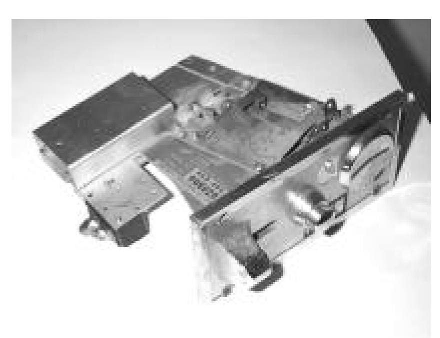
使用单打并口线的连接方法

好了，现在已经把台子完全装配做好了，我们可以使用并口连线来连接电脑。上面是连接示意图。

五、测试和应用

驱动使用的是DIRECT PAD。

下一步开始安装驱动程序，记住把25针插头插在打印口上。驱动程序就是DIRECTPADPRO。在DIRECTPAD PRO的属性中CONFIGURE页的CONTROLLER TYPE列表中应选择PSX DIGITAL。选择正确后，你可以测试了。好了通过测试了，现在恭喜你有了一个自己的街机摇台。如果你觉得还不完全象街机的话，那就买一个投币器装上吧，也许投币的感觉能勾起你的什么美好回忆也说不定：）。





现在赶紧找一本格斗天书来，把上边的必杀技统统操练一把，怎么样？真正街机的感觉吧！（窃笑：用的都是真正街机的零件嘛）。 好了，我没时间跟你罗嗦了，启动“侍魂”我开始斩了，我斩，我斩，我斩-斩-斩-斩-斩……怪不得李清照说：斩了还要再斩，到天明、也不瞌睡，这感觉，怎一个爽字了得!!

the emulation gaming news magazine

emu-zone

Rom 目录（本月最新发布的 Rom）

本月 GBA ROM 全套
火炎之纹章：封印之剑
光明之魂
银河之星

本月最新 NEOGEO 游戏
超级大作 KOF2001
bangbead

本月 IGS 游戏全套
西游记释厄传
三国战记

本月 CPS2 游戏全套
口袋战士（最强最暴笑的格斗游戏）

本月MUGEN CHINA 原创作品
MUGEN 游戏全套
KOF Z［原创作品］

本月 ZINC 游戏全套
飞龙 2 铁拳 2
血腥咆哮 超钢战记
星际战士 2 私立公平学院
魂之利刃强化版
街霸立体版 EX 2 强化版

Emu 目录（本月最新发布的模拟器）

本月 CPS2 系列模拟器
本月 GBA 系列模拟器
本月 Mame 系列模拟器
本月 PS 系列模拟器
本月 PS2 系列模拟器
本月 Sega cd/MD 系列模拟器
本月 SFC 系列模拟器
本月 WS/WSC 系列模拟器
本月 ZINC 系列模拟器

本期杂志相关内容目录
（内放汉化教学和游戏攻略中相关内容）

NMAME X II 文章介绍的工具
rom 汉化 汉化资料
游戏王专题 全套游戏

本月中文版超任游戏全套
《天地创造》简体中文汉化补丁
（屎王牌）版本 2.00
火炎之纹章 － 纹章之谜中文版
火炎之纹章 － 圣战系谱中文版

本月 WSC 全套
战斧 浪漫沙加
半熟英雄 最终幻想 4

模拟地带 2002 3

WWW.EMU-ZONE.NET

定价 10元（光盘＋手册）

北京电子出版物出版中心


ISBN 7-900345-79-5
9 787900 345790